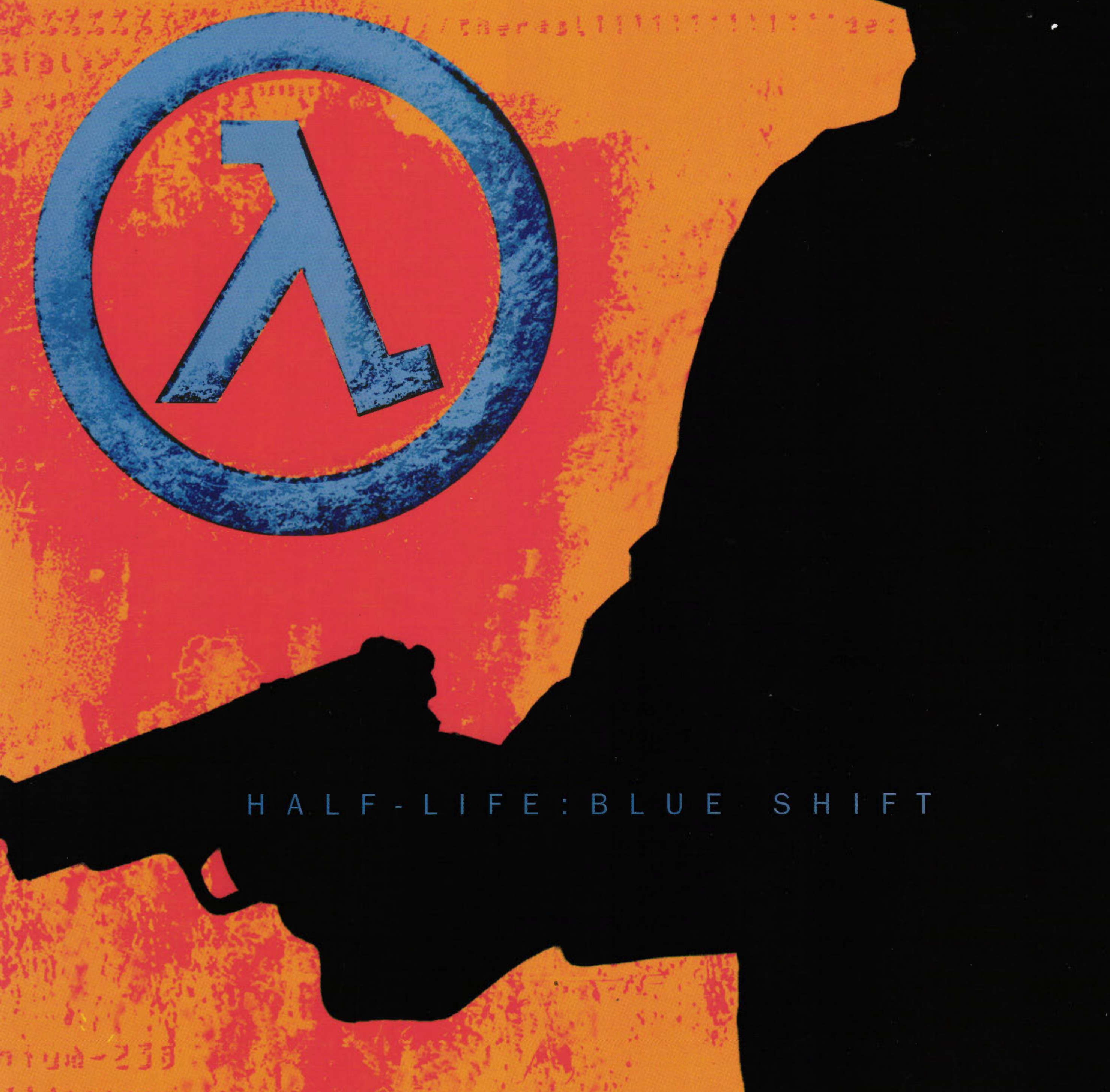
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#127
JUIN 2001

ts Battle for Naboo • Conflict Zone • Delta Force • Emperor Battle for Dune • eRacer • Eurofighter Typhoon
ependence War 2 : EOC • Jekyll & Hyde • Z : Steel Soldiers **Bêta tests** Alone in the Dark 4 • Commandos 2
gun : Mongol Invasion • Baldur's Gate 2 : Throne of Baal • Europa Universalis • Fly! 2 • Gangster 2
cial Neverwinter Nights **Du nouveau sur** Legends of Might & Magic • Max Payne • Project Eden
Trek : Orion Pirate • Outforce • SimsVille **Matos** GeForce2 MX 400 • MSI K7T **Réseau** Mechwarrior 4



HALF-LIFE : BLUE SHIFT

T 2788 - 127 - 38,00 F

ÉRO 127 • JUIN 2001 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH



DÉODORANTS Ushuaïa POUR HOMME
L'efficacité n'a jamais senti aussi bon.
NOUVELLE EFFICACITÉ
Ushuaïa
DE TOILETTE
DORANT
R IMMÉDIATE
UM - 24h
HEADSPACE
djab
ORIENTALES
TECHNOLOGIE
HEADSPACE
NOUVEAU
TECHNOLOGIE
HEADSPACE
Ushuaïa
DÉO ANTI-TRANSPIRANT
FRAÎCHEUR IMMÉDIATE
PARFUM 24h
Pendjab
ESSENCES ORIENTALES
Fraîcheur immédiate. Parfum 24h.
Pour renforcer l'efficacité de ses déodorants, Ushuaïa utilise une technologie innovante : le Headspace. Cette technologie est un procédé d'extraction de parfum écologique qui permet de capter directement sur la plante vivante, sans l'abîmer, l'ensemble de ses molécules odorantes.
Résultat : des parfums d'une tenue et d'une qualité extrêmes.

127 JUIN 2001

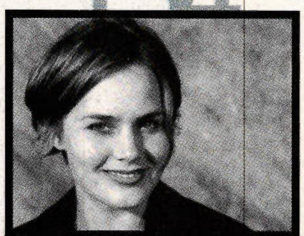
Sommaire

LES NEWS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

LES BÊTA VERSIONS DU MOIS

134



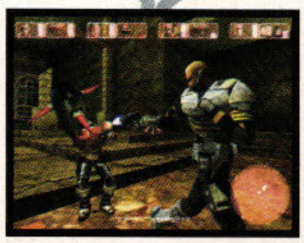
REPORTAGES
Collez Wanda dans une conférence pour développeurs, et elle s'y trouve comme un poisson dans l'eau. Retrouvez la crème des créateurs de jeux dans ce gros dossier plein de pages.

154



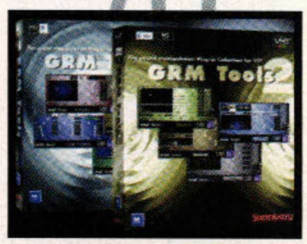
BÊTA-VERSIONS
Throne of Baal, Shogun : Mongol Invasion, Europa Universalis, Commandos 2, Alone in the Dark 4, Technomage : c'est une véritable avalanche de bêta- versions qui nous est tombée sur le coin du clavier.

32



NEWS JEUX
Entre Neverwinter Nights, Legends of Might & Magic, Project Eden et tous les autres, y a de la nouveauté à l'horizon. On y trouve même des jeux de cyclisme et des simulateurs de voile.

70



UTILITAIRES MUSIQUE
Trônant au milieu de ses synthés, Fishbone est un peu le Stevie Wonder de la rédac'. Il en profite pour nous concocter un petit dossier sur les utilitaires de musique du moment.

ET AUSSI...

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Sonia Jensen et Anne Pavan
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé, Joseba Urruela
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 cllefevbre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 **jffeneux@hfp.fr**
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Promotion : Anne Levavasseur 01 41 34 88 16 alevavasseur@hfp.fr
Site Joystick : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 01 41 34 95 88

Photogravure : COMPO IMPRIM - HAFIBA
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement broché entre la page 98 et la page 99 et un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un booklet de 16 pages sur France métropolitaine uniquement, et un supplément de 48 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

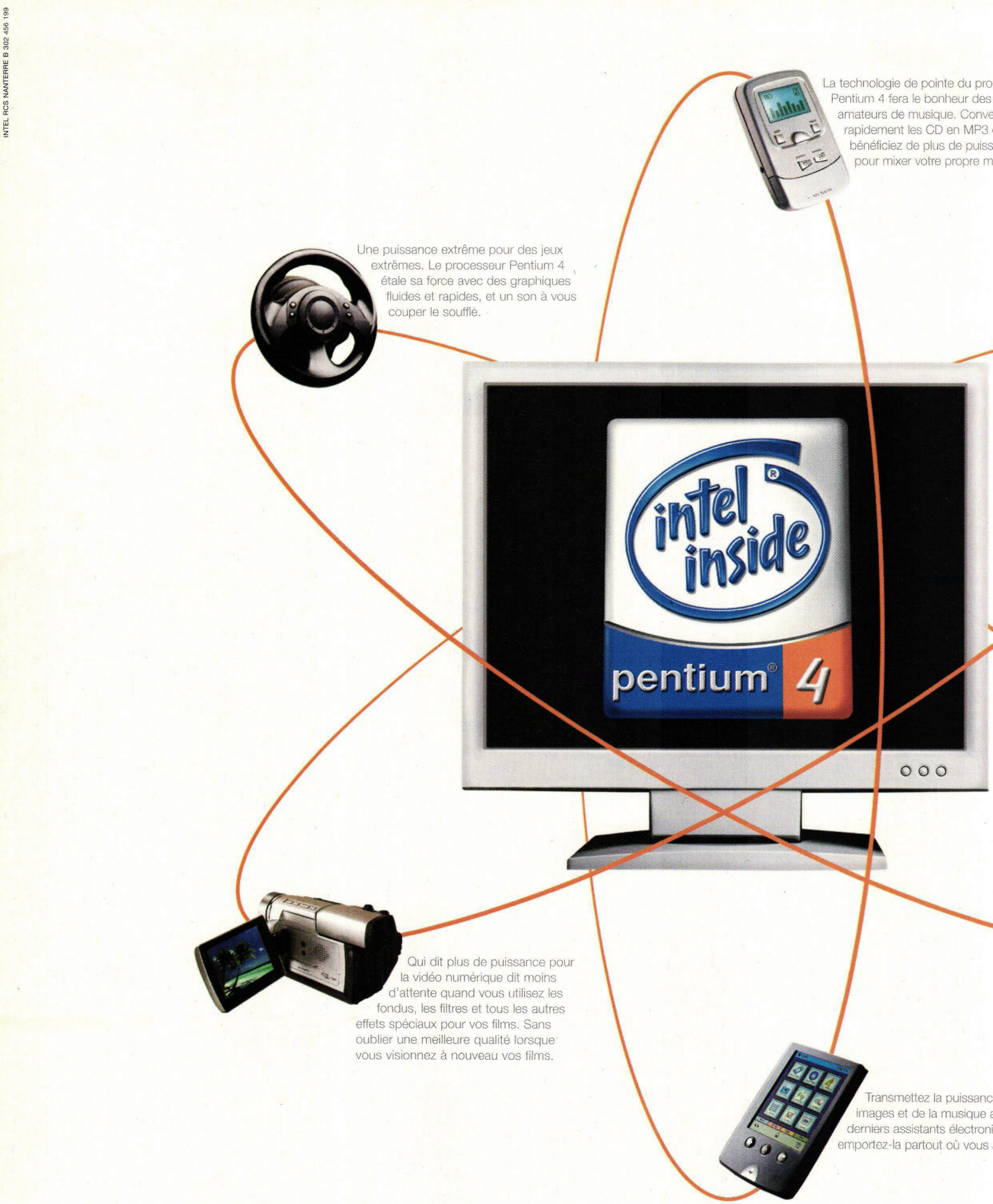
TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTROLE 1999

Couverture
Half-Life Blue Shift © Sierra


Image : propagande anglo-américaine contre la guerre (origine supposée) Commandos 2 : Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios.
CONCOURS, ASTUCES ET SOLUTIONS
WWW.EIDOS.COM
08 36 68 19 22
36 15 EIDOS
*2,21F LA MINUTE
JOUEZ ET GAGNEZ DES BLOUSONS
TERRITOIRE REDSKINS


INTEL RCS NANTERRE B 302 456 199
La technologie de pointe du pro
Pentium 4 fera le bonheur des
amateurs de musique. Conve
rapidement les CD en MP3
bénéficiez de plus de puiss
pour mixer votre propre m
Une puissance extrême pour des jeux extrêmes. Le processeur Pentium 4 étale sa force avec des graphiques fluides et rapides, et un son à vous couper le souffle.
intel inside
pentium® 4
Qui dit plus de puissance pour la vidéo numérique dit moins d'attente quand vous utilisez les fondus, les filtres et tous les autres effets spéciaux pour vos films. Sans oublier une meilleure qualité lorsque vous visionnez à nouveau vos films.
Transmettez la puissanc
images et de la musique
derniers assistants électroni
emportez-la partout où vous

Som mairE Cd-rom

#127



DÉTAIL DU CD-ROM

Rien n'est plus angoissant que d'écrire un édito entouré de Capt'ain Ta Race, de Gana et de Didier, notre dessinateur. Au moment où je vous « parle », Capt'ain joue à un Quake-like avec le son à fond et en déversant des fleuves d'injures pendant que Gana écoute du rap bien pourri, à fond aussi, en s'instruisant devant « Loft Story » (à fond), et tout cela pendant que Didier essaye de me hurler les vertus du Pingouin élevé au caca. C'est dire si ça vole haut, ici. Allez je me concentre. Ce mois-ci, Loana se transforme en Pingouin sur le CD n°1. Bon, OK, c'est impossible. On va donc faire rapide. Une seule démo exclusive et une actualité très faible, ce qui est normal avant un salon comme l'E3. L'actualité est d'ailleurs si faible que l'on a préféré mettre des sharewares (de gros patches, en fait) sur le CD n°1, en lieu et place de démos sans grand intérêt. Ah oui, un dernier mot sur le prochain hors-série DVD : il sort le 20 Juin. Je peux d'ores et déjà vous dire que vous y trouverez, outre des tonnes de sharewares, démos et autres fonds d'écran, l'excellent Warzone 2100 en version complète. Si ce n'est pas un jeu réussi graphiquement parlant, il n'en demeure pas moins le meilleur soft de son genre en campagne solo. Un vrai régal !

Lord Casque Noir
(Sommaire CD par Kika)
cdrom@joystick.fr

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal ; en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98/Mc/2000. Elle nécessite au minimum un Pentium 350 équipé de 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 500 MHz, de 64 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 8.0a

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.0a.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette, à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Le contenu
DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt + F4.

Contenu du CD n°1

QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
QuickTime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

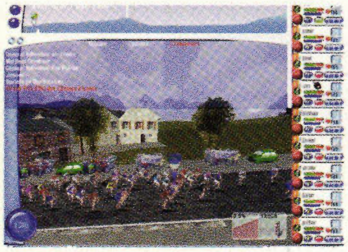
DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE

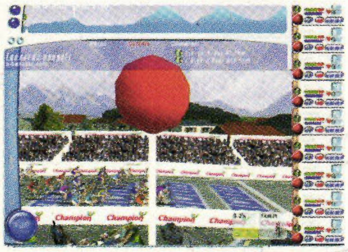
LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

L'exclusivité du mois

CYCLING MANAGER DEMO

Genre : Simulation
Éditeur : Cyanide
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D





Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CYCLINGMANAGER du CD1 et cliquez sur CM.EXE.

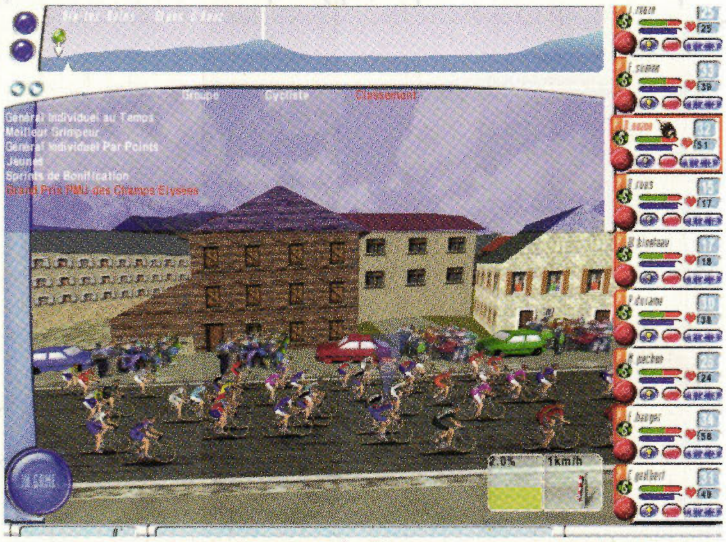
Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Le jeu s'installe dans le répertoire C:\PROGRAMS FILES\CYCLING MANAGER. Pour le lancer, cliquez sur CYCLING MANAGER.EXE.

Pendant la course



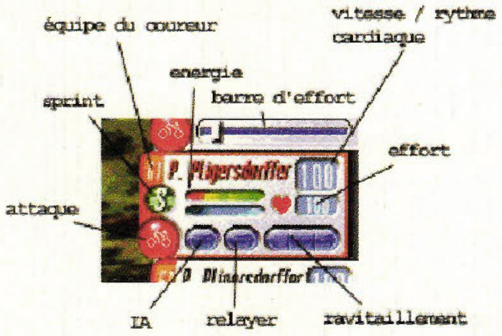
Vous pouvez visualiser la position des différents groupes de coureurs (peloton ; échappées) dans la fenêtre de l'étape (fenêtre du haut).
À chaque apparition d'un nouveau groupe, une nouvelle icône apparaît. Un simple clic sur cette icône déplace automatiquement la caméra sur ce groupe de coureurs. Changer les vues de caméra (6 vues) en tapant sur F7.
Vous pouvez zoomer dans la fenêtre d'étape en utilisant les touches « + » et « - ».

Pour vous déplacer au sein des coureurs de l'étape, utilisez les curseurs directionnels, ou cliquez directement sur un coureur dans la fenêtre principale.

La zone d'information sur le groupe indique le temps séparant les différents groupes (section groupes), ainsi que des informations sur les coureurs sélectionnés (nom et équipe). Le bouton « Classement » (pas opérationnel pour l'instant) vous donnera accès à tous les classements avant l'étape en cours.

La touche F8 permet d'accéder à tous les événements qui ont eu lieu lors de la course.

Zone Équipe



La partie droite de l'écran correspond à votre Zone Équipe.
Elle contient tous les boutons d'action de vos coureurs.
Pour sélectionner un de vos coureurs, cliquez sur son nom dans la Zone Équipe. Une fois sélectionné, le nom du coureur s'affiche en rouge.



Vivacity
SPORTLINE

La ville en 2 tons, 3 mouvements.



...rde-boue avant type sport - Aileron arrière assorti au véhicule - Compteur digital avec jauge à essence et compteur journalier



PEUGEOT
Motocycles

UTAC
...RTIFICATION
...ÈMES QUALITE
ISO 9001
...ficat n° SQ/766

PEUGEOT MOTOCYCLES
RECOMMANDE
Esso

Financement pratique

www.peugeot-motocycles.com

100% libre

L'exclusivité du mois



Les deux barres d'énergie correspondent à l'énergie du coureur (en haut) et à sa force (en bas). La barre d'énergie diminue pendant la course en fonction du niveau du coureur et de sa vitesse. La barre de force diminue lorsque le coureur accélère.

L'indicateur de groupe affiche le groupe dans lequel se trouve le coureur.

Pour lancer une attaque, cliquez sur le bouton « attaque ».
Ce bouton s'allumera lorsque le coureur démarre son attaque. Lorsqu'un coureur n'a plus de force, il lui est impossible d'attaquer.

L'effort du coureur peut varier entre 0 et 100 %. Pour modifier ce paramètre, cliquez sur le chiffre de l'effort du coureur, et déplacez le curseur de la barre d'effort apparue.

Pour passer de l'indicateur de vitesse au rythme cardiaque du coureur, cliquez sur le cœur rouge.

Le bouton « relayer » permet de déterminer la prise de relais d'un coureur et la force de ce relais. Ce bouton a trois positions : ne pas prendre le relais (rouge) ; relais normal (vert) ; relais important (bleu). Lors d'un relais important, le coureur tentera de rester en tête (s'il roule assez vite) et n'attendra pas le relais d'un autre coureur.

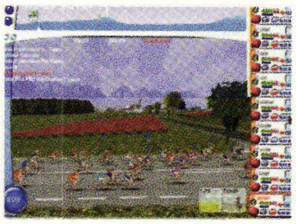
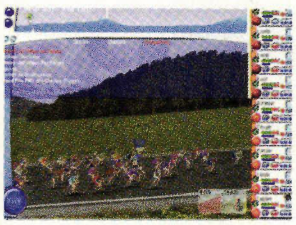
Le bouton « sprint » s'active uniquement lors de l'approche d'une zone de sprint. En cliquant sur ce bouton, vous ordonnez au coureur de lancer une attaque sur le prochain sprint (s'il a assez d'énergie). Un second clic sur ce bouton annule l'ordre.

Les boutons de ravitaillement permettent de récupérer de l'énergie. Chaque coureur a trois packs de ravitaillement qui peuvent être utilisés à tout moment en cliquant sur les boutons correspondants.
Le bouton « IA » (Intelligence Artificielle), représenté par une ampoule, est allumé si le coureur est contrôlé par l'Intelligence Artificielle. Chaque action que vous effectuerez sur un coureur basculera ce dernier sous contrôle manuel. Re-cliquez sur ce bouton pour repasser le coureur sous le contrôle de l'I.A.

Vous pouvez quitter le jeu à tout moment en appuyant sur « Échap ».

Config mini

PIII 500, 128 Mo de RAM

Les démos

Star Trek Away Team

Genre : Tactique
Éditeur : Activision
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARTREKAWAYTEAM du CD1 et cliquez sur STARTREKAWAYTEAM.EXE.

Remarque

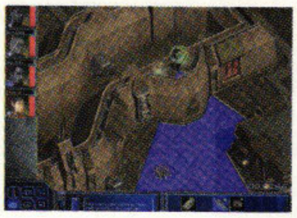
Nécessite l'installation de DirectX8.0.

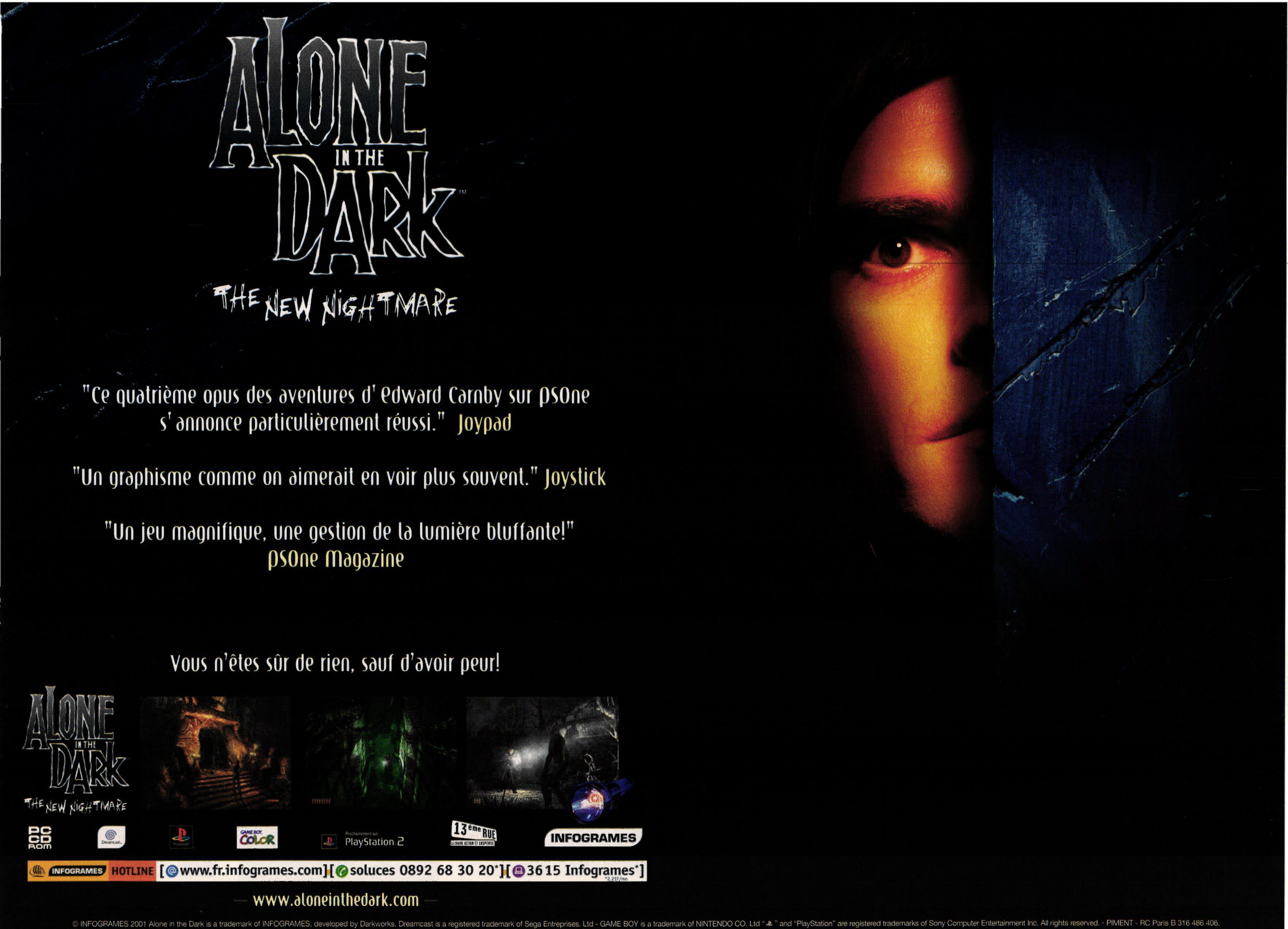
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Star Trek Away Team Demo. La première mission sert de tutorial ; suivez les conseils que l'on vous donne, pas à pas, pour apprendre à manipuler votre équipe.







ALONE IN THE DARK™
THE NEW NIGHTMARE
"Ce quatrième opus des aventures d' Edward Carnby sur PSOne s' annonce particulièrement réussi." Joypad
"Un graphisme comme on aimerait en voir plus souvent." Joystick
"Un jeu magnifique, une gestion de la lumière bluffante!" PSOne Magazine
Vous n'êtes sûr de rien, sauf d'avoir peur!
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
PC CD ROM
GAME BOY COLOR
Prochainement sur PlayStation 2
13ème RUE
INFOGRAMES
INFOGRAMES HOTLINE [www.fr.infogrames.com][soluces 0892 68 30 20*][3615 Infogrames*]
*2,21F/mn
www.aloneinthedark.com
© INFOGRAMES 2001 Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES, developed by Darkworks. Dreamcast is a registered trademark of Sega Entreprises. Ltd - GAME BOY is a trademark of NINTENDO CO. Ltd " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. - PIMENT - RC Paris B 316 486 406.

Les démos

NASCAR 4

Genre : Simulation automobile de Nascar
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NASCAR4 du CD1 et cliquez sur NASCAR4.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Papyrus. Sélectionnez le Setup pour configurer le graphisme. Les contrôles sont dans le menu Option.

PageUp et PageDown permettent de changer de vue
Sur le clavier numérique :

Touches 4, 6	tourner à gauche ou à droite
Touche 8	accélérer
Touche 2	freiner
Touche .	embrayer
Touche +	vitesse supérieure
Touche -	vitesse inférieure

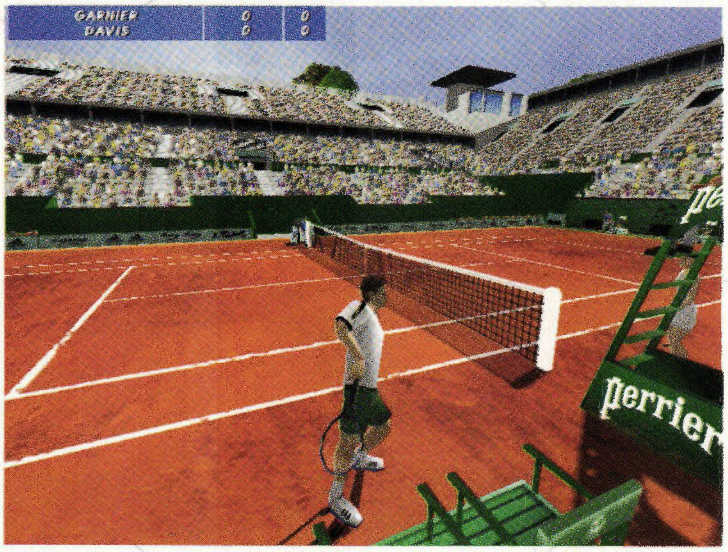












ROLAND GARROS 2001

Genre : Simulation de tennis
Éditeur : Cryo
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

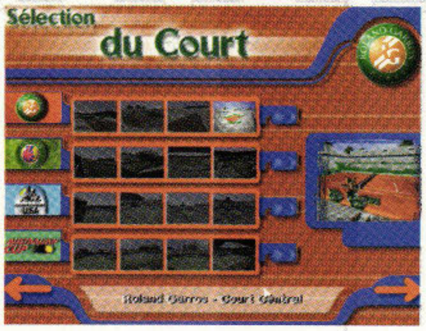
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ROLANDGARROS2001 du CD1 et cliquez sur ROLLANDGARROS2001.EXE.

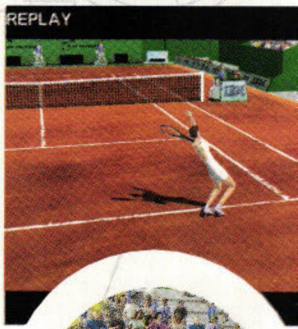
Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans C:\PROGRAMS FILES\CRYO\ROLAND GARROS 2001\ROOT et sélectionnez D3DSETUP.EXE pour configurez votre carte graphique. Pour lancer la partie, cliquez sur RG2001.EXE. Allez dans les options pour configurer vos touches.











SI VOUS N'AVIEZ PAS UN SYSTÈME D'ÉCOUTE PRÉ-INSTALLÉ, NOUS N'AURIONS PAS PRÉ-INSTALLÉ NOTRE LECTEUR MP3*.

AOL EST LE SEUL À INTÉGRER D'ORIGINE UN LECTEUR MP3*.

Dame Nature vous a doté d'oreilles pour entendre et AOL de tout ce qui est utile pour écouter de la musique sur Internet. Ainsi, après avoir téléchargé des fichiers mp3*, nul besoin d'aller chercher un lecteur à la fiabilité douteuse. Tout est là pour que vous profitiez au maximum de la musique sur Internet.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : **0 825 12 12 12** (0,99 F/MIN) OU WWW.AOL.FR

AOL®

*Sous réserve du respect du droit de la propriété intellectuelle.

MAINTENANT VOUS ÊTES EFFICACE SUR INTERNET

Les démos

Summoner

Genre : RPG
Éditeur : THQ
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D



Installation de la démo

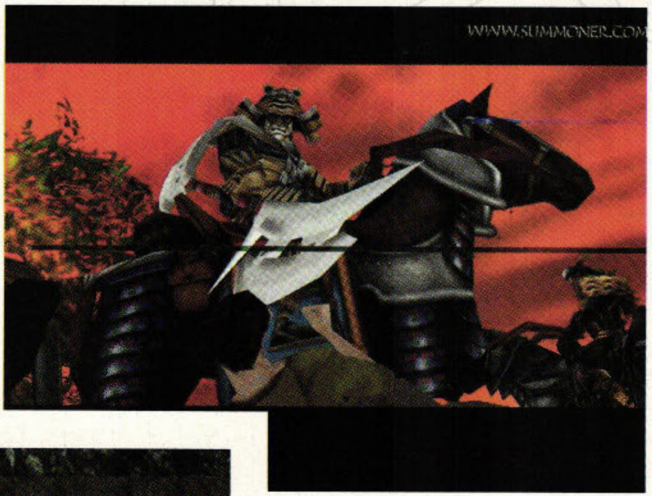
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SUMMONER du CD1 et cliquez sur SUMMONER.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Games. Pour connaître les touches qui lancent les coups spéciaux, cliquez sur la tête du personnage. Vous adaptez l'angle de caméra en appuyant sur les flèches directionnelles.







Merchant Prince II

Genre : Stratégie
Éditeur : TalonSoft
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MERCHANT2 du CD1 et cliquez sur MERCHANT2PRINCE2DEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le répertoire C:\GAMES\MERCHANT PRINCE II DEMO et sélectionnez PRINCE.EXE pour lancer le jeu. Mechant Prince est une sorte de Civilization. Pour savoir comment démarrer, si vous n'avez jamais joué à ce type de jeu, lisez le fichier MANUEL.TXT situé dans le même répertoire.

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX8.0a présent sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.











Nouveau coffret exclusif
Agences France Télécom
Avec :
Un kit piéton
Une housse exclusive Façonnable
390F TTC**
(59,45 €)
SONY
CMD-J5
500 F TTC (76,22 €)
remboursés*
sur l'achat de votre console
PlayStation 2
Et maintenant à vous de jouer!
En exclu dans votre Agence France Télécom à partir du 7 mai.
* Offre de remboursement valable pour tout achat d'une PlayStation 2 du 7 mai au 31 juillet 2001 inclus, sous réserve de l'achat, au cours de la même période, de ce coffret et de la souscription simultanée à un forfait Itineris ou OLA (hors Abonnement Itineris à 49 FTTC/mois et Compte Mobile OLA) d'une durée minimum de 12 mois après la Période d'Essai de 3 mois. Frais de mise en service inclus. Forfaits de communications en France métropolitaine hors numéros spéciaux, dans la zone de couverture du service. Offre cumulable avec les promotions en cours.
Le téléphone Sony CMD-J5, contenu dans ce coffret, est utilisable exclusivement sur le réseau Itineris avec la carte SIM incluse.
** Prix TTC au 07.05.2001
PlayStation 2 et marques deposees, sont la propriete exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Images non contractuelles.
itineris
france telecom

Sommaire Cd-rom

Contenu du CD n°2
Joystick N° 127

Avertissement : Certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.
REMARQUE : Attention, ce mois-ci, des patches se trouvent également sur le CD n°1.
Les fichiers concernés comportent la mention (CD n°1).

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

LES SHAREWARES AUDIO
Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

A dark Joke.zip	MP3 Lecteur
atomixmp3.exe	Table de mixage MP3
Counter Sam.zip	MP3 Lecteur
decouverte.zip	MP3 Lecteur
DeepSpaceMusic.zip	MP3 Lecteur
Deus.zip	MP3 Lecteur
Dj Kiwi.zip	MP3 Lecteur
ezcddax432.exe	Easy CD Extractor 4.32
Final Training.zip	MP3 Lecteur
mxt12.zip	MidiTracker 1.2
Synapse_winamp.zip	Skin Winamp
Upsursion.zip	MP3 Lecteur
wa3install_alpha6.exe	Winamp 3 alpha 6
wbmp3db.zip	Willow & Boupy MP3 Database
winamp275_full.exe	Winamp 2.75 complet
Xlr8.zip	MP3 Lecteur

LES SHAREWARES COMMUNICATION
Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

BPFTP220.EXE	Bullet Proof client FTP 2.20
CCAM20B4.EXE	ConquerCam 2.0 Beta 4
Cerberus.zip	Cerberus FTP Server 1.05
e510b12.exe	Eudora 5.1
ftpexpert2.exe	FTP Expert 2.0
FTPSETUP.EXE	Bullet Proof Server 2.15
GameSpyInstaller253REG.exe	GameSpy 2.53 patch
getright45beta5.exe	GetRight 4.5 beta 5
ICQ2000B.EXE	ICQ 2000
install_complet.exe	NETCOM 2.0
Klient117.exe	Klient 1.17
kmsetup.exe	KoolMoves v2.05
LaNCoPy 3_2.zip	Lancopy 3.2
mirc59t.exe	mIRC 5.9t
nc650b2.zip	NetCaptor v6.5.0 Beta 2
radmin20.zip	Remote Administrator 2.01
SmartFTP_b959.zip	SmartFTP build 959
the_bat.exe	The Bat! 1.51
vnc-3.3.3r9_x86_win32.zip	VNC for Windows 3.3.3 Release 9
webscripter4s.exe	WebScripter 4.0 Standard

LES SHAREWARES DRIVERS
Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

nt4_1210.zip	Nvidia 12.10 NT4
radeon_98me_4_13_7103.exe	ATI Radeon 98/ME v.7103
VSWin2000-2102.exe	Voodoo 4/5 21.02 pour Win 2000
VSWin9xME-2102.exe	Voodoo 4/5 21.02 pour Win 9x/ME
w2k_1210.zip	Nvidia 12.10 Win 2000
w2k_552.exe	Matrox G400/450 Win 2000 v. 5.52
w2k_radeon_5_3_01_3116.exe	ATI Radeon 5.3.01.3116 Win 2000
win-9x-me-622.zip	Matrox G400/450 Win 9x/ME v. 622
win9x_1200.zip	Nvidia 12.00 Win 9x/ME

LES SHAREWARES GRAPHISME
Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

(98seconds)-final.zip	Demomakers
3DAquaClock.zip	Économiseur d'écran 3D
addlib2.zip	Demomakers
bd-jagged.zip	Demomakers
dilemma-accelerator.zip	Demomakers
DreamRender_R101_IL.EXE	Économiseur d'écran 3D
fr010scx_fixed.zip	Demomakers
iview335.exe	IrFan View 3.35
kprincefinal.zip	Demomakers
lunix-leitmotiv.zip	Demomakers
mirreentry.zip	Économiseur d'écran 3D
mosaik.zip	Demomakers
nsf_synergy-fix.zip	Demomakers
on-party.zip	Demomakers
rise.zip	Demomakers
sparcswarm.zip	Économiseur d'écran 3D
strepto.zip	Demomakers
ThePlaya-0.5.0-Installer.exe	Lecteur de Divx, Avi, Mpg...

LES SHAREWARES JEUX
Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

AHLB4.EXE	Mod Action Half-Life bêta4
ahlb4manual.zip	Manuel d'Action Half-Life
AXbeta2.0.zip	Mod Agent X beta 2.0 (UT)
BoomBallv20.zip	Mod BoomBall 2.0 (UT)
cs_cityboum.zip	Carte Counter-Strike
Cs_lofte.zip	Carte Counter-Strike Loft Story
frontline13.zip	Mod Front Line Force 1.3 (HL)
HL Classements 5_6.exe	Half-Life Classements 5.6
Hll102b4.zip	Half-Life Launcher Elite 1.0.2 Build 4
KYRNE.EXE	Jeu de rôle lecteur
L'Europe.zip	Scénario Age of Kings : The Conquerors
La citée des Mayas.zip	Scénario Age of Kings : The Conquerors
Markilly-PatchV3.0-COMPLET.zip	Patch de 58 Mo pour Counter-Strike
parabot05.zip	Bot Half-Life
PBCL956.EXE	Anti-Triche pour Counter-Strike
q3ff7.zip	Carte Quake 3 Arena
RA2MAPPACK10.EXE	Pack de cartes pour Red Alert 2
RocketArenaUTFull160.zip	Mod Rocket Arena 1.60 (UT)
RuneQuakeVersion1.zip	Mod Rune (Q3)
TacticalOps16Umod.zip	Mod TacticalOps 1.6 (UT)
UTJB205.ZIP	Mod JailBreak 2.05 (UT)

LES PATCHES
Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

ACPATCH.EXE	Asherons Call 1.02
BETA2512.ZIP	Flanker 2.51 bêta 2
BETA2513.ZIP	Flanker 2.51 b2 vers 2.52 bêta 3
bladeofdarkness.zip (CD n°1)	Patch pour Severance
eliteforcev12.exe (CD n°1)	Star Trek Elite Force 1.2
F1RC-v1.0.zip	F1 Racing Championship 1.0
fallouttacticsv125a.exe (CD n°1)	Fallout Tactics 1.25a
flankerv25.exe (CD n°1)	Flanker 2.5
flankerv25trainingmissions (CD n°1)	Flanker 2.5 missions d'entraînement
giantsbetav1398.exe (CD n°1)	Giants 1398 bêta
HostileWatersPatch_v103_FR.exe	Hostile Waters 1.03
howpatch141_frn.exe (CD n°1)	Icewind Dale : Heart of Winter v1.41
mw4v15fr.zip (CD n°1)	Mechwarrior 4 v 1.5
n4.1.1.1.0_int.exe	NASCAR Racing 4 1.1.0.1
Rune107All.exe (CD n°1)	Rune 1.07
SP1NETWORK.EXE (CD n°1)	Windows 2000 service pack 1
TheSimsLivinLargePatch.exe	The Sims, ça vous change la vie (patch)
tigerwoods2001carte3d.exe (CD n°1)	Tigerwoods 2001 pour cartes 3D
tigerwoods2001v12.exe (CD n°1)	Tigerwoods 2001 v 1.2
tribes2v21570a22649.exe (CD n°1)	Tribes 2 v 21570 -> 22649
tribes2v22460a22649.exe (CD n°1)	Tribes 2 v 22460 -> 22649

LA PHARMACIE
Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

avp_c0105062005.exe	AntiViral Toolkit Pro maj cumulée
avp_w0105062005.exe	AntiViral Toolkit Pro dernière maj
hedit21.exe	Hedit 2.1
Joylister.zip	Joylister 1.42
platinum3516.exe	AntiViral Toolkit Pro 3516
powarc61.exe	PowerArchiver 6.1

LES SHAREWARES UTILITAIRES
Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

ar500fra.exe	Acrobat Reader 5.0
ASCIICONVERT.exe	Ascii Convert
Bible des trucs et astuces.zip	Base de données
cdifs20b.zip	CD-I Files system 2.0
cpuidle58.zip	CPU Idle 5.8 Win98
FO5.zip	Family Organiser 5.0
force_crypteur.zip	Crypteur/Decrypteur de textes
Joylister.zip	Joylister 1.42
LingoWare3-fre.exe	LingoWare 3
QI Avril 2001.zip	Webzine
RESISTANCE.zip	Resistance
washandgo.zip	WashAndGo 4.0

RESPONSABILITÉS
Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec quelques configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur LES SHAREWARES

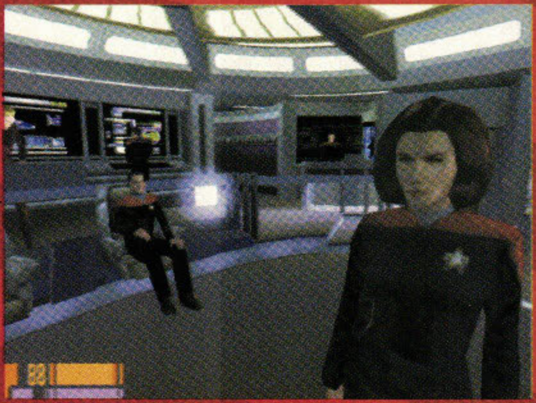
Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !



EUROPA UNIVERSALIS
1492-1792
)u jamais vu dans le jeu PC à thème historique !"
Vae Victis
destinée de l'Europe
st entre vos mains
Christophe Colomb à Napoléon,
enez en main la destinée d'une nation
ndant trois siècles.
rigez sa vie politique - diplomatie, économie,
erre, exploration et colonisation -
menez-la au triomphe.
) nations différentes à contrôler et plus de 800 provinces à coloniser
r une carte couvrant le monde.
us de 200 évènements historiques qui influencent le déroulement de vos actions.
scénarios regroupant plus de 500 missions. Un système dynamique de création
missions vous assure de nombreuses heures de jeu.
ode multijoueur : jusqu'à 8 joueurs peuvent s'affronter en réseau ou sur Internet.
FOI • FORCE • FORTUNE
EUROPA UNIVERSALIS
1492-1792
www.europa-universalis.com
histoire
sur le câble et sur TPS
Ubi Soft
© et ® Paradox Entertainment AB. Tous droits réservés. Publié sous licence par Strategy First.
Europa Universalis est tiré du jeu de plateau du même nom crée par Azure Wish et Philippe Thibaut

Patch Voyager :
Elite Force V1.2

Ce patch pour Elite Force ne corrige pas grand-chose mais rajoute deux ou trois trucs. En jeu solo, il offre la voix de l'actrice Jery Ryan, qui incarne le drone Borg rejoignant l'équipage au début de la quatrième saison de cette série, série qui, avant son arrivée, était bougrement chiante (et manquait de très fortes poitrines). Ça tombe très bien parce que sa voix est tout de même vachement sexe, et que ce fichier rajoute aussi des trucs pour le jeu réseau.
Par exemple, il upgrade le mode multijoueur (holomatch) en version 1.2, ce qui autorise les joueurs n'ayant pas installé le pack d'expansion à continuer de jouer avec ses heureux possesseurs en Deathmatch, CTP ou Coopératif. On trouve aussi de nouvelles skins comme celle du Captaine Janeway borguisée pour l'occasion, ou celle de l'acteur et réalisateur Rufus. Les joueurs les plus traditionalistes qui en étaient toujours à la version 1.0 verront aussi leur jeu upgradé. Disponible au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=832 (Taille : 19.68 mégas)





C'est bientôt les vacances, et nos amis les développeurs semblent vouloir faire amende honorable en nous sortant des patches pour des titres assez vieux tels que Voyager : Elite Force.

patches

J'admire cette volonté qu'ils ont de partir en congés l'esprit et la conscience tranquilles, leur travail enfin accompli et mené jusqu'au bout, tout comme moi, et je ne...







Rune *Patch 1.07*

Le gros morceau du mois, c'est le patch 1.07 pour Rune. Que cela tombe bien puisqu'il est sorti en gamme budget (voir Joystick du mois dernier, page 126) pas plus tard que maintenant. Côté bug, une liste interminable a été corrigée : certains serveurs qui crashaient inexplicablement seront à l'avenir beaucoup plus stables ; les équipiers ne se prennent plus de dégâts lorsqu'on saute sur eux ; les nains des ténèbres se serviront à partir de maintenant de leurs power-up (chouette !) ; il est désormais possible de provoquer les ennemis plus d'une fois consécutive ; les avalanches provoqueront dorénavant des dégâts importants. Le bug des Time out à la connexion et au démarrage du jeu a lui aussi été éliminé, tout comme celui concernant la sélection de l'équipe en résal.
Ce correctif rajoute aussi quelques bidules : parmi eux, la skin de Jun, un nouveau protagoniste, la possibilité de bloquer des armes de jet avec son petit bouclier, et même de pouvoir attaquer ces dernières pour les repousser. D'ailleurs, le personnage se met en mode défense beaucoup plus vite, ce qui peut s'avérer fort utile, surtout face à ces crétins de squelettes. Dispo au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=782 (7 mégas)

Patch Giants V-1.398

Et hop, un fichier correctif pour notre jeu réseau favori du moment. Ce patch corrige des problèmes techniques existant notamment avec les cartes Kyro. De plus, il améliore aussi le chat pendant le jeu (indispensable en partie par équipe), et rajoute quatre nouveaux modes multijoueurs : Meccas contre Kabuto, Marine contre Kabuto, Défendre la base, et Défendre la base avec capture de Smarties. Si si, ce sont bien de nouveaux modes.
En fait, avant ce patch, le Kabuto ne pouvait être présent que lorsqu'il y avait des parties lancées avec les trois races. Ce correctif permet aussi au serveur dédié de fonctionner sur toutes les versions de Windows.
Disponible au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=871 (1.9 mégas)

Bob Arctor

COURRIER

Au-delà du réel

À votre avis, les machines vont-elles arriver, dans un avenir plus ou moins lointain, à un seuil au-delà duquel toute augmentation de puissance sera inutile ? Dans le sens où elles pourront animer de la 3D parfaitement réaliste ? Logiquement, c'est ce qui devrait arriver non ? On s'approche de la réalité, mais la réalité ne bouge pas. Dites-moi si je me trompe.

Comment expliquez-vous la timide approche, suivie du retrait total de la réalité virtuelle du monde des jeux ? Techniquement, les machines actuelles devraient s'en sortir décemment, non ?

Spleen

Dans l'ancien temps, enfin à l'époque des 486, on parlait beaucoup de réalité virtuelle sur PC. C'est marrant, pour moi la VR à l'époque, c'est comme si on avait voulu faire la conquête spatiale au Moyen Âge.... Mais à quel âge sommes nous rendus, depuis ?

Raf26

Ah, voilà des questions qui appellent plusieurs réponses. Ohéééée les réponses ! Est-on certain que nous recherchons le plus de réalisme possible ? Il ne faut pas perdre de vue que l'intérêt du jeu est justement de « faire comme si » afin de permettre aux non spécialistes que nous sommes de jouer à « on aurait dit que » : on aurait dit que je suis agent spécial, pilote d'hélico, général ou économiste, sans en avoir les capacités réelles ; la preuve en est que tous les fanas de Quake-like ne jouent pas au paintball ! Je pense qu'il serait plus juste de dire que nous recherchons « l'impression » de réalisme, ou même l'impression de ce que nous pensons être une réalité donnée. Et pour approcher cette réalité, encore faudrait-il que nous réussissions à la cerner. C'est quoi l'impression de piloter un robot de 30 mètres ? C'est quoi l'impression de rentrer dans une caverne où dorment des streums ? Dès cet instant, c'est le talent du narrateur (enfin, du game designer) qui entre en ligne de compte, et ce talent a à voir avec l'imagination et non pas la réalité.

Cela dit, les recherches en réalité virtuelle ont eu plus de répercussions dans les jeux qu'on ne l'imagine : accessoires à retour de force et audio 3D en sont les dignes rejetons. Pour les combinaisons et les casques d'immersion, en revanche, il faudra attendre un peu.

C'est vraiment marrant d'être à l'autre bout de l'entonnoir ; on compare, on archive, on conclut que. Ce mois-ci, par exemple, plusieurs questions sur la réalité virtuelle. Je n'ai fait paraître que deux mails représentatifs mais j'en ai reçu plus du double traitant de ce sujet. Pourquoi ce (re)engouement (re)subit ?

Moulinex

courrier@joystick.fr

Joystick – Courrier des lecteurs
124 Rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :

SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

- Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK

- CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

- Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

- Propositions de programmes, images, maps, etc, à intégrer au CD de Joystick : cdrom@joystick.fr

- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Réponses de lecteurs

J'écris pour répondre à la question de Jean-Paul R. (courrier Joystick n°125) qui voulait savoir quelle formation suivre pour être programmeur dans le jeu vidéo. Un IUT d'Informatique de gestion est à mon avis une très bonne formation. Je travaille dans le jeu vidéo en tant que directeur technique (d'ailleurs, j'ai eu droit à ma photo dans Joystick il n'y a pas longtemps) et j'ai suivi ce cursus. Il est vrai qu'actuellement, les studios de développement français recherchent plutôt des ingénieurs, mais je pense qu'un gars « qui n'en veut » peut faire sa place dans ce domaine sans pour autant avoir fait Bac + 5. C'est surtout une question de motivation et de curiosité. L'avantage de l'IUT est que c'est une formation courte (deux ans), riche, technique, souvent ouverte sur plusieurs domaines et surtout en étroite relation avec le monde du travail (ça aussi c'est important). En plus, rien ne t'empêchera ensuite de poursuivre des études d'ingénieur (enfin, il vaut mieux terminer parmi les trois premiers de ta promo).

C. Pedimina

Je vais essayer de répondre à Jean Paul R. Je suis en IUT Info option imagerie numérique : on y fait du code ! En première année, on fait de l'algo et du C++. En deuxième année, on code du traitement d'image, on développe un petit modeleur 3D, on fait du Photoshop, du Softimage, du Director, du PHP, du Dreamweaver, mais AUSSI de l'OpenGL et du Diret3D. Il y a aussi un projet tuteuré à faire. Notre projet à nous était de développer un jeu en utilisant DirectX. Nous avons quasiment créé un tableau d'un niveau à la Diablo. Je pense que cet IUT est bien pour les jeux.

Dev

Ah, ça c'est cool les lecteurs qui se posent des questions et qui se répondent.

Vos papiers !

Depuis trois mois, JOYSTICK ne comporte plus que 160 pages, au lieu de 200 pages en moyenne sur l'année 2000. Est-ce passager et dû à l'actualité un peu pauvre en ce moment dans le monde des jeux vidéo ? (Ce qui m'étonnerait un peu !)

Jean P.

Le nombre de pages varie d'un mois à l'autre mais reste à peu près constant quand on compare d'une année sur l'autre : le numéro d'avril 2000 faisait 170 pages contre 162 en avril 2001 ; en revanche, celui de janvier 2001 comportait 16 pages de plus que celui de janvier 2000. Cela dit, année après année, le nombre de machines et de jeux baisse dangereusement. On s'en sort parce qu'il y a de plus en plus de choses à dire sur les jeux, mais ça reste très préoccupant.



J'ai aperçu, en zappant sur Canal Satellite, une chaîne répondant au doux nom de « Joystick/Joypad » qui, pour le moment, n'était pas encore disponible... Qu'est-ce donc que cette chose ? Une extension de votre mag ? Qu'en est-il réellement ?

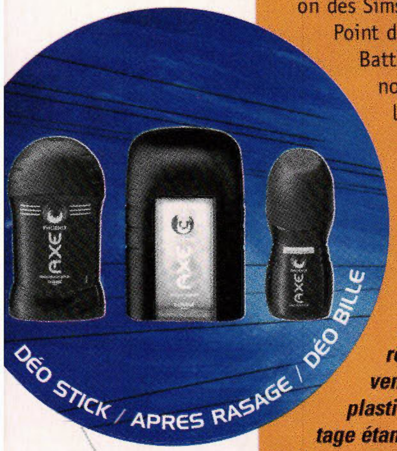
Taupette

Pour le moment, à court terme et dans l'immédiat, rien de précis. On occupe le terrain et on voit à voir.

Où ki sont ?

On voit, dans les hit-parades des jeux, genre l'add-on des Sims. Mais merde ! 'sont où les bons jeux ? Point de Giants, ni de Deus Ex, de Sacrifice ou Battlezone 2. Si tous les bons développeurs nous lâchent parce qu'ils vendent plus leurs jeux (Looking Glass), et qu'on se retrouve avec « Qui veut gagner des millions ? » en hit de l'année 2001, ben faudra pas s'étonner moi je dis.

Patouf



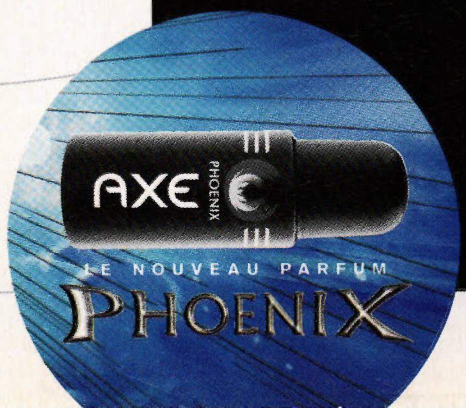
La réponse ne va pas plaire mais qu'importe : le piratage tue les bons jeux. Le client potentiel de « Qui veut gagner des millions » ne pirate pas. Le joueur de Deus Ex, si. Alors on me répondra que les éditeurs sont de gros méchants, qu'ils vendent de plus en plus cher des jeux buggés dans des boîtes plastique. C'est parfois vrai mais c'est une excuse hypocrite, le piratage étant avant tout un sport de profiteur et non pas un boycott. Bah, je ne vais pas me la jouer cours de morale mais en moyenne, sur 5 jeux utilisés, 4 sont piratés (les éditeurs s'en rendent compte avec les data disk qui se vendent plus que le jeu original). C'est pour ça qu'au hit-parade des jeux qui ne se sont pas vendus, on trouve Deus Ex, pendant que Frogger 3D et compagnie se placent en tête des ventes.

Incrément

J'aimerais savoir combien de mails à la con vous recevez par mois.... Je veux dire des mails style : « Est-ce qu'il existe des codes pour... » ou bien « Lorsque je vais dans Outlook, il me met ce message d'erreur... »

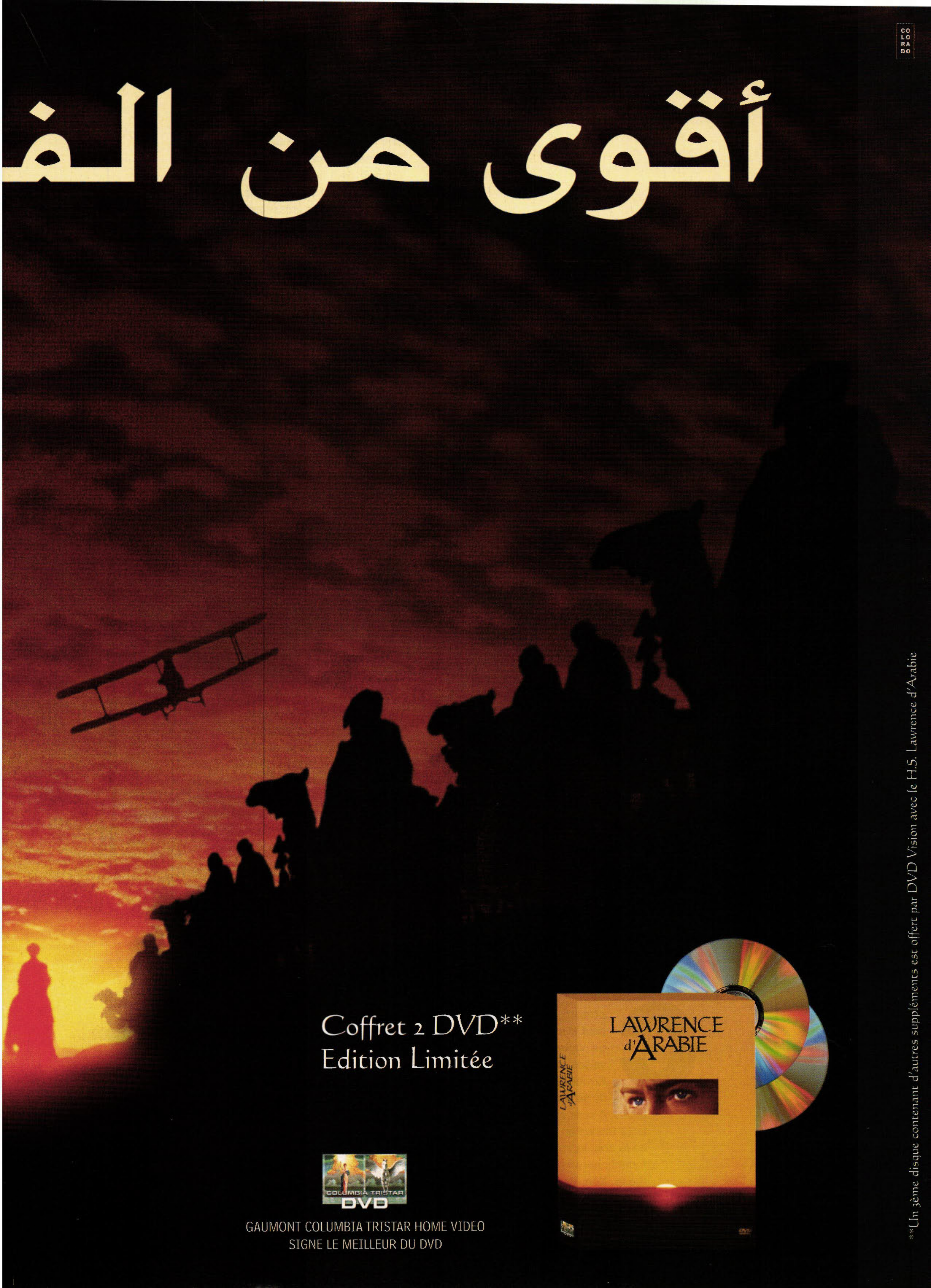
Snake-Eyes

Ce mois-ci, 241. Ah non, 242 avec celui-ci.





ح، الـ د.ف.د *
* Plus fort que le film le DVD
REPORTAGES D'EPOQUE
MENU PRINCIPAL
ENVOI DU FILM
Version Intégrale 3 h 47 • Image Haute Définition • VO et VF dolby digital 5.1
Plus d'1 h 30 d'interactivité, dont un making of exclusif, une interview de Spielberg...


أقوى من الف
Coffret 2 DVD**
Edition Limitée
LAWRENCE d'ARABIE
COLUMBIA TRISTAR DVD
GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD
**Un 3ème disque contenant d'autres suppléments est offert par DVD Vision avec le H.S. Lawrence d'Arabie
CO LO RA DO

HALF-LIFE : BLUE SHIFT HALF-LIFE

Il y a au moins des joueurs auxquels la Dreamcast aura apporté quelque chose de bénéfique : c'est nous, le petit peuple du PC. Au départ, Half-Life : Blue Shift était en effet prévu exclusivement pour la machine de Sega. Alors on regardait les photos d'écran dans Joypad, et on était un peu dégoûté que les consoleux, ces êtres rustres et bourrus qui ne savent même pas faire la différence entre Gordon Freeman et Guybrush Threepwood, puissent nous narguer avec une nouvelle campagne Half-Life rien que pour eux. On les imaginait déjà maltraitant leur gamepad avec leurs gros doigts pleins de muscles, dans une pathétique tentative de shooter un alien à plus de cinq mètres avec un fusil d'assaut. Pour passer nos nerfs, on investissait les bureaux de leur rédaction, la nuit, et on chiait dans leurs tiroirs. Enfin ça, c'est Lord Casque Noir qui en a eu l'idée, parce que moi, j'aurais pas osé. Et puis, à peine Sonic le hérisson avait-il prononcé les derniers sacrements au chevet de la Dreamcast, que Sierra nous annonçait le retour de Half-Life sur sa machine d'origine : Blue Shift allait sortir sur PC, et ça nous faisait bien plaisir. Maintenant, c'est nous qui laissons nos tiroirs bien fermés à clé avant de partir.

GEARBOX s'y recolle

Cette nouvelle campagne solo pour Half-Life ne nous vient pas de Valve Software. Les mauvaises langues diront que Gabe Newell et ses potes sont en train de se la couler douce à boire des bières, à jouer au baby-foot ou à claquer leurs thunes en s'achetant des filles et de la drogue, mais à Joystick, nous ne mentionnerons même pas cette hypothèse. Non, ils sont sûrement en train de bosser sur Team Fortress 2, en gestation depuis plus de deux ans, et dont on se demande d'ailleurs s'il sortira bien cette année. Résultat : Valve a fait une nouvelle fois confiance à Gearbox Software pour ce boulot. Tout le monde connaît déjà le talent de ces gens-là puisqu'ils sont à l'origine de Opposing Force, la première grosse extension officielle à Half-Life. On y incarnait un Marine des Forces Spéciales, chargé de nettoyer méticuleusement Black Mesa, civils et scientifiques compris, après le débarquement des aliens. C'était une campagne bien propre, bien carrée, bien rythmée, avec des niveaux très travaillés dans la parfaite continuité du travail de Valve, ce qui nous laisse présager du meilleur pour Blue Shift. OK, c'est vrai, Opposing Force était peut-être un chouïa facile, une brute pouvait bâcler la campagne en deux jours. Est-ce que le problème se répète pour Blue Shift ? La réponse arrive...

My name is CALHOUNE, Barney Calhoune

On avait déjà visité Black Mesa en tant que scientifique dans le jeu original, puis en tant que Marine dans Opposing Force, c'est désormais comme responsable de la sécurité qu'on est plongé au cœur du boxon. Vous vous souvenez des gardes du complexe, en uniforme bleu, casque et gilet pare-balles ? Bah voilà, on est l'un d'entre eux. Plus exacte-

PAR ackboo

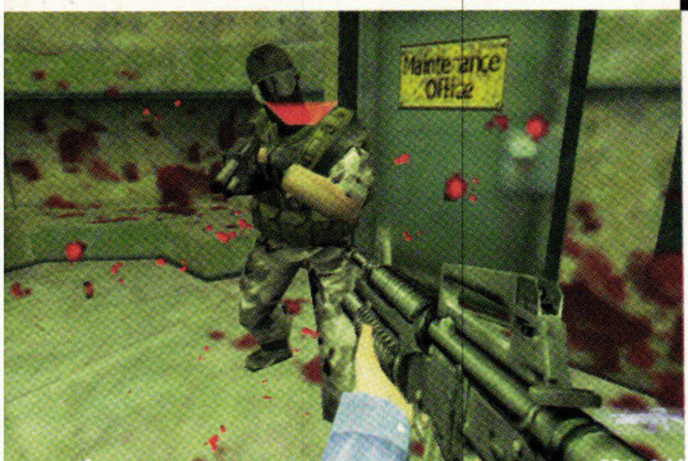
GENRE : NOUVELLE CAMPAGNE SOLO POUR HALF-LIFE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM
TOURNE SOUS : WIN 95/98, DIRECT 3D, OPEN GL
JOUABLE SUR : P 233, 64 MO DE RAM
ÉDITEUR : SIERRA
DÉVELOPPEUR : GEARBOX SOFTWARE ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX : VO SUR LA VERSION TESTÉE
MULTIJOUEUR : INTERNET : 32, LAN : 32



LUE SHIFT HALF-LIFE : BLUE SHIFT HA

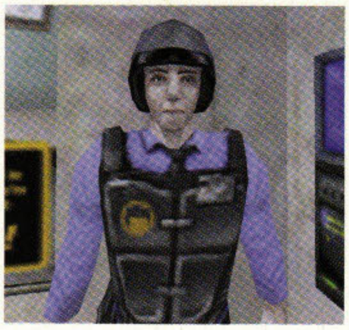


HALF-LIFE BLUE SHIFT



« Capri, c'est fini, mais Black Mesa, on y retournera », hurlait le grand, l'immense Hervé Villard dans la chanson qui fit son succès. Prophète et visionnaire, le chanteur-poète avait anticipé le succès de Half-Life, et se doutait bien que Sierra allait ronger jusqu'à l'os la franchise créée par Valve Software. Nous voilà donc repartis pour une troisième excursion dans les entrailles du fameux complexe scientifique, et personne ne va s'en plaindre.





Avant Après

En haut, un garde avant l'application du Half-Life High Definition Pack. Bouh, qu'il est laid avec son visage émacié tout anguleux, sa peau grisâtre et ses textures crados. Ci-dessous, le même après l'installation du Pack magique : c'est devenu un beau gosse au teint frais et à l'allure fringante. La même transformation s'opère pour tous les modèles de personnages et d'armes.



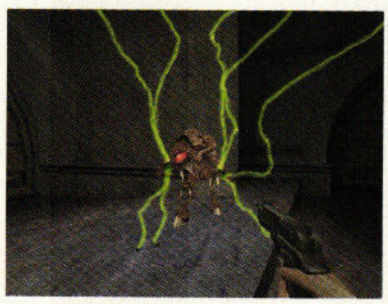
ment, on est le garde Barney Calhoune, alias « Calhoune la Foufoune » comme l'appelle son collègue Raymond, qui n'est pas le dernier des déconneurs au PC Sécurité de Black Mesa. Ancien du milieu, Pete Boule m'avait déjà passionné avec le monde étrange et mystérieux des vigiles, en m'expliquant, d'un point de vue théorique, comment tuer des gens avec une Carte Bleue, transformer une demi-baguette en arme létale, ou encore coudre des pièges à loups sur les cols de chemises. Avec Blue Shift, je passe à la pratique. Cette nouvelle campagne se déroule exactement au même moment que celle de Half-Life. Le jeu débute quelques minutes avant que Gordon Freeman ne fasse tout péter et ouvre par erreur une faille spatio-machinchose pleine d'aliens visqueux. Du coup, ça commence dans la grande tradition Half-Life : on a droit au petit trajet en tramway à travers tout Black Mesa, à baver sur la vitre devant les décors et les animations qui ne sont là que pour le plaisir des yeux. On débute son tour de garde tranquillou, en papotant avec les collègues, puis tout bascule rapidement. Comme Gordon Freeman, la préoccupation principale du père Calhoun sera simplement de sortir en vie de ce bourbier, en s'alliant si nécessaire avec les survivants de la catastrophe.

Nouveau Mexique, GNÖRFZ ET Magnum 357

L'aventure que nous propose Gearbox ne devrait pas vraiment dépayser les vétérans de Half-Life. Vous me direz, s'ils avaient placé l'action dans un monde magique peuplé de fées, avec des maisons en pâtisseries et en bonbons comme dans Hansel et Gretel, ç'aurait été intéressant point de vue design, mais ça n'aurait pas constitué un add-on crédible. On retrouve donc des décors familiers : les couloirs bétonnés de Black Mesa, les salles pleines d'ordinateurs, les réseaux d'égouts, les canyons du Nouveau Mexique lorsqu'on atteindra la surface... On se paye même un petit circuit touristique sur une planète extra-terrestre aux textures bien psychédéliques, celle-la même qu'on avait visitée dans les derniers niveaux de Half-Life. En ce qui concerne le gameplay, pas de gros changements : les niveaux alternent les séquences action, avec des combats comme on les connaît depuis le jeu original, et des passages plus calmes proposant des puzzles du genre « Bougeons les manettes dans le bon ordre pour accéder à la plate-forme » ou « Comment exploser la porte de ce hangar avec un fusil à pompe et quatre bonbonnes de gaz à haute pression ». Au niveau ennemi, on retombe avec bonheur sur nos grands potes les Marines, qui beuglent dans leur talkie-walkie, se déploient comme de vrais petits soldats et, toujours aussi blagueurs, balancent gaiement des grenades lorsqu'on se retrouve coincé entre deux caisses. Les inévitables aliens font aussi leur grand retour : les Gnörfz, les Murx-Murx, les Schbronks, les Freuleuleus, enfin quel ques soient les petits noms que vous leur aviez donnés dans la première campagne de Half-Life, ils sont au rendez-vous, prêts à vous électrocuter avec leurs éclairs verdâtres ou à vous défigurer à coups de jets d'acide. L'arsenal, composé de tout ce qui se fait de mieux en matière d'armes à feu modernes, est aussi identique à celui de Half-Life. Les vieux potes comme le Magnum 357, le M16, le pied de biche et le lance-roquettes sont ainsi de la partie. Bref, il ne faut pas attendre de Blue Shift une grosse révolution par rapport à Half-Life, mais Gearbox n'a de toute façon aucun intérêt à changer cette recette.



Bien sûr, on aura droit à des millions de séquences et de dialogues scriptés entre les NPC. Ici, deux Marines qui balancent un garde dans le vide en parlant boulot.



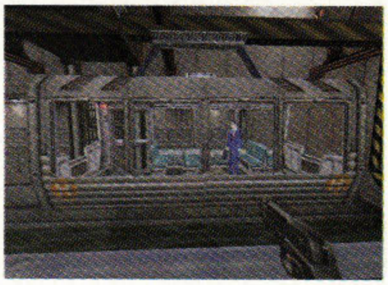
On retrouvera tous nos copains les aliens en grande forme, qui ne demanderont qu'à se prendre une balle dans le bubon qui leur sert de tête.


Et vous pensiez que c'était fini ?
Ours-garou : Réveillez la bête sauvage qui sommeille en vous et détruisez tout sur votre passage.
Roche en fusion : Faites parler le feu et recouvrez vos adversaires d' une épaisse coulée de lave incandescente.
Loup -garou : Entrez dans la peau du plus impitoyable des prédateurs.
Le Drüide : Shaman solitaire venu des terres sauvages du Nord, cet être mystique a percé tous les secrets de la forêt. Avec le pouvoir de maîtriser les éléments comme celui de se transformer en de terrifiantes créatures, le Druide est l'incarnation vivante de ce que la nature a de plus dévastateur.
DIABLO II
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION™
Retour de flammes: 29 juin 2001
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.fr
© 2001 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. Lords of destruction est une marque déposée et Blizzard Entertainment, Battle.net et Diablo sont des marques déposées de Blizzard Entertainment aux U.S.A. et dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs dépositaires respectifs.



Des têtes connues

Vous les reconnaissez ? Dès le début de l'aventure, on croisera deux vieux amis en tramways : Gordon Freeman, alors qu'il se rend vers le laboratoire pour tout faire péter, et l'homme à la valise, ce très mystérieux personnage sur lequel circulent les plus folles rumeurs. Certains prétendent qu'il s'agirait d'un agent de la CIA, d'autres d'un simple VRP pour Mister Sofa (canapés, sofas et futons à prix d'usine, livraison gratuite en 24 heures dans toute la région lilloise. Mister Sofa, la qualité pour vous et moi).



Sur la planète extraterrestre, on devra allumer un émetteur pour, euh, faire des trucs après.

LE PAQUET HAUTE résolution

Half-Life étant sorti en l'an 1038 (ou un peu plus tard, je ne m'en souviens plus), son moteur graphique, hérité du premier Quake, a un chouïa vieilli. Il était temps d'effectuer une petite mise à niveau, et elle arrive justement avec Blue Shift. Sur le CD du jeu, on trouve en effet le Half-Life High Definition Pack. Ce pack graphique ne touche malheureusement pas aux textures, qui restent de la même qualité que celles de Half-Life, mais il permet de jouer avec des modèles de persos et des armes beaucoup plus détaillés, du niveau de ce qui se fait actuellement dans les jeux bénéficiant de moteurs 3D dernier cri. La différence est impressionnante ; je vous renvoie à l'encadré « Avant Après » pour vérifier par vous-même. Les très nombreux personnages qu'on croise, que ce soit les scientifiques, les extraterrestres ou les Marines, ont un bien meilleur design, avec des tonnes de polygones et des animations plus complexes. Même histoire pour les armes, présentant désormais de beaux reflets chromés et de nouveaux effets graphiques pendant les tirs. Ce pack peut s'installer sur Blue Shift, mais aussi sur le jeu original et sur Opposing Force, au cas où vous voudriez refaire ces deux campagnes avec un graphisme amélioré. Évidemment, on peut regretter que Valve et Gearbox n'aient pas choisi d'améliorer aussi les textures des niveaux, qui vont sûrement faire un peu vieillotes face à la concurrence. Mais bon, c'est un add-on qu'on nous vend (bien qu'il ne nécessite pas Half-Life), et pas un Half-Life 2.



Comme dans le jeu original, il sera possible de se ravitailler en points de vie et armures sur ces bornes.

Pas reuch MAIS PAS LONG

Je vous avouerai tout de suite que je ne me suis pas ennuyé une seule seconde sur Blue Shift. Le rythme est toujours aussi trépidant, les puzzles sont intéressants, les combats bien stressants, on trouve des séquences scriptées en pagaille, bref, c'est du Half-Life dans toute sa splendeur. Seul problème : un joueur normalement constitué ira au bout de l'aventure en six heures. Oui, c'est un peu court pour un add-on vendu 150 balles. C'est d'autant plus court qu'on ne voit pas vraiment le temps passer. Quand j'ai vu le petit « The End » s'afficher sur mon écran, je me suis demandé si je n'avais pas oublié quelque chose en route, comme quinze ou vingt niveaux à parcourir. Mais non, cette nouvelle campagne ne s'étire pas dans la longueur. C'est vrai que c'est du concentré, du dense, mais beaucoup de joueurs seront sûrement très frustrés par cette fin prématurée. Faut-il pour autant cracher sur Blue Shift ? Que nenni : cela reste un excellent add-on, un nouveau voyage à Black Mesa dans lequel les fans se replongeront avec bonheur. Soyez donc prévenus : c'est très bon, mais c'est très court.

Note au lecteur : ce texte a été intégralement rédigé avec le streaming Realplayer de « Loft Story » dans un coin de l'écran. Si vous avez noté une forte répétition des expressions « c'est clair », « entre guillemets » et « c'est trop le bon kif », ou encore une proportion anormale de fautes de syntaxe, fautes de grammaire et de phrases qui ne veulent strictement rien dire dans cet article, merci d'être indulgent et de ne pas écrire au rédacteur en chef pour demander mon licenciement ou mon exécution.



En Deux Mots

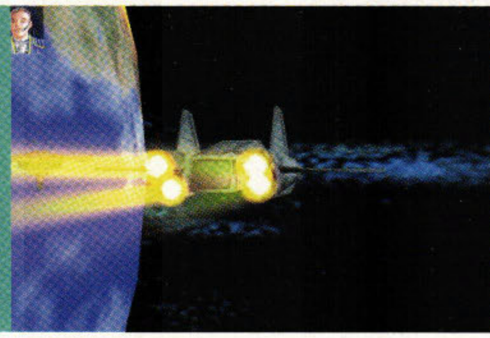
CETTE NOUVELLE CAMPAGNE SOLO EST COURTE, ENCORE PLUS QUE NE L'ÉTAIT CELLE D'OPPOSING FORCE. NÉANMOINS, BLUE SHIFT RESTE UN ADD-ON TRÈS BIEN RÉALISÉ, QUI PERMETTRA AUX NOMBREUX FANS DE RETROUVER AVEC PLAISIR L'UNIVERS DE HALF-LIFE ET DE SE RÉGALER POUR QUELQUES HEURES.

+ **Le HL High Definition Pack améliore bien les modèles de persos**
+ **Une campagne bien rythmée, avec pas mal de puzzles intéressants**
+ **Les Marines sont toujours aussi teigneux**
- **C'est court**
- **Vraiment très court**

80 TECHN | 82 DESIGN | 80 INTÉRÊT


Marteau psychique
Utilisez cet art martial explosif pour broyer vos ennemis
Queue de Dragon
Répandez un froid glacial sous forme de vagues déferlantes
Lames de glace
Anéantissez vos adversaires par votre seule force mentale
ASSASSIN : Membres d'une très ancienne caste dévouée à l'enseignement des techniques obscures de la magie noire, ces mystérieuses femmes sont passées maîtres dans l'art de détruire physiquement et psychiquement leurs adversaires. Silencieuses et insaisissables, les assassins sont à la fois gracieuses et... fatales !
Méfiance ! La mort rôde toujours par ici...
DIABLO II
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION
Retour de flammes: 29 juin 2001
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.fr
© 2001 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. Lords of destruction est une marque déposée et Blizzard Entertainment, Battle.net et Diablo sont des marques déposées de Blizzard Entertainment aux U.S.A. et dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs dépositaires respectifs.

À sortir dans mille ans



Le développement de Battle Cruiser Millennium poursuit son petit bonhomme de chemin. Même si les méthodes des bêta-tests (payantes) restent un peu douteuses, il faut reconnaître que le jeu a déjà l'air de ressembler à quelque chose. Bon bien sûr, on est assez loin des moteurs 3D dernier cri ; des gens un peu médisants pourraient même dire qu'on est très loin d'un moteur graphique. Toutefois, les possibilités offertes par le jeu (exploration de la galaxie dans ses moindres recoins, pilotage d'un vaisseau énorme, excursions planétaires) devraient être à la hauteur de nos espérances.

DITO

Cyrille Baron

Dans le jardin-parking en bas de l'immeuble de Joy, un type est en train de nettoyer le sol avec un Karcher. En le voyant, avec sa combinaison et son barda, j'ai eu un flash : faut pas croiser les rayons, c'est super dangereux. Yep ! les plus éveillés d'entre vous auront reconnu Ghostbuster. Cette petite anecdote m'amène à quelques réflexions, parce que j'aime bien tirer des théories de tout. Aussi parce qu'il faut que j'écrive mon édito. D'une part, il est amusant (et un peu vexant) qu'un truc aussi débile que Ghostbuster ait pu me marquer à ce point. D'autre part, et là c'est tout de même intéressant - si si, restez encore un peu - quand j'ai pensé aux deux héros de Ghostbuster avec leur lanceur-de-rayons-de-la-mort-qu'il-ne-faut-pas-croiser-sinon-t'es-mort, c'est l'image du jeu vidéo qui s'est imposée à moi, pas celle du film. Le coup du rayon, j'y ai pensé parce que je « suis » mort souvent à cause de ça en jouant à Ghostbuster, pas parce que j'ai l'ai « vu ». Encore une preuve que le jeu vidéo peut avoir valeur d'expérience, contrairement à un film consommé passivement, pour autant que la passivité ait à voir avec cela. En effet, le premier réflexe serait de penser que l'interactivité est la raison de cette force évocatrice mais, pour avoir également vécu cette impression avec des bouquins, je me demande si l'explication ne serait pas en nous : imagination. C'est l'effort d'imagination que nécessitent les jeux ou les bouquins qui imprime en nous des souvenirs, au même niveau que les souvenirs issus de nos expériences, à l'inverse d'un film, dont le souvenir ne se confondra jamais avec la réalité. Du moins je le crois. Bah tiens, ça m'intéresserait d'avoir votre point de vue là-dessus (courrier@joystick.fr).

Essaye encore

Apple et les jeux vidéo, tentative numéro 412. Apple a annoncé que Lane Roathe, la patronne de Monkey Byte et co-fondatrice de Id Software, venait de rejoindre l'équipe de développement chargée de mettre au point les nouvelles versions de OpenPlay et Netsprockets. En clair, elle va bosser sur l'équivalent, pour MacOS X, du DirectX de Windows, c'est-à-dire une série d'API orientées jeux vidéo, destinées à faciliter la tâche des programmeurs. Comme quoi, Apple n'a pas encore totalement abandonné l'espoir que ses machines deviennent un jour un choix crédible pour les joueurs.



La b4lung4.mp3

Ahaha, bande de voyous, on l'a bien vu que vous transformiez les noms de vos fichiers MP3 pour contourner le filtrage de Napster. Comme le monde entier a pigé le truc, y compris les avocats de l'industrie musicale américaine, les gars de Napster ont dû revoir leur copie. Ils viennent donc de mettre en place un tout nouveau système qui, cette fois-ci, va fouiller dans les entrailles du fichier pour en tirer une empreinte numérique. Le système compare ensuite cette empreinte avec celle des MP3 interdits de circulation sur le réseau, et bloque le transfert en cas de ressemblance. On applaudit la belle percée technologique de Napster, qui ne devrait donc plus tarder à crever dans l'indifférence générale dès que les millions de morceaux musicaux piratés qui composent son vrai fond de commerce auront disparu des serveurs.

42+7

C'est avec une grande tristesse que nous avons appris le décès de Douglas Adams, l'auteur du « Guide du routard galactique » et de ses suites mythiques telles que « Le Dernier restaurant avant la fin du monde ». Pionnier de la S-F comique et absurde, Douglas Adams est décédé à l'âge de 49 ans des suites de ce qui semble être une crise cardiaque. À moins bien sûr qu'il ne se soit rendu à une lecture de poésie vogone. La nouvelle de la disparition de l'auteur de « Starship Titanic » tombe plutôt mal, alors qu'on annonçait un nouveau jeu sur le thème du Hitchiker's Guide. Sa dernière œuvre : http://www.bbc.co.uk/h2g2/guide/U42

Dominion et martinet

Apres le décevant Star Trek Away Team et le décevant add-on pour Voyager : Elite Force (qui ne sortira peut-être pas en France), on attend avec impatience Deep Space Nine : Dominion Wars, qui devrait débarquer en juin. Au menu, du combat spatial jusqu'à plus soif sur une vingtaine de misions solo. Le joueur pourra endosser la peau d'un membre d'une des quatre ethnies du coin (Humain, Cardassien, Jem'haddar, Cochon d'Inde).

UNE VRAIE BÊTE DE JEUX

INTERNET ILLIMITÉ
+ ORDINATEUR FUJITSU
+ COMMUNICATIONS 5H/MOIS

449 F/ MOIS(1)



POUR 1F DE PLUS, UN APPAREIL PHOTO NUMERIQUE (2)



- MICROPROCESSEUR AMD ATHLON 1.2 GHz 256 KB/L2,
- GRAVEUR SONY CDRW 12x8x32,
- DVD PIONEER 16X,
- CARTE GRAPHIQUE NVIDIA GE FORCE 2 GTS 64MO DDR TVOUT

PACK HARD GAMER NET-UP

Modèle Fujitsu Siemens : Carte mère GIGABYTE KT133ATX, Mémoire 128 Mo PC 133, Disque dur Maxtor 30,7 Go 7200 Tours/min ATA 100, Lecteur de disquette 3,5", Joystick Microsoft SideWinder Force FeedBack2 USB (souris 3 boutons "wheel"), Carte son Creative Labs SBLIVE 1024 PCI (Enceintes "Soundbird" Flat panel et Subwoofer), Carte Modem 56 Kbps, Carte réseau PCI Accton 10/100 RJ45, ECRAN 19 pouces Samtron par Samsung.

LOGICIELS ET JEUX INCLUS : Windows Millenium (Recovery CD), MS Work Suite 2001 comprenant Word, Works, Money, Encarta World Atlas, Autoroute Express, Picture It ; Easy creator 4.02e (CDRW), Baldur's Gate II, No one Lives Forever, Sacrifice, Aliens Versus Predator, Ice Wind Dale, Jeux DVD Star Wars épisode1 (Phantom menace, Racer, guide insider's), Midtown Madness II.

Pour commander : appelez vite le numéro ci-dessous.
Une hôtesse vous renseignera. Précisez le code de l'offre : 552

0 825 150 160 (0,99F TTC/mn)

Du lundi au samedi, de 8h à 22h. Pour gagner du temps, préparez les pièces suivantes : un RIB, une carte d'identité ou un passeport, un chéquier.

www.net-up.com

Net-Up
www.net-up.com

L'internet qui a tout compris.

(1) En souscrivant au forfait Hard Gamer 449 F/mois sur 36 mois (soit un coût total de 16164F), Log Global Services vous permet d'acquérir un ordinateur IBM (1.2 GHz) et un accès illimité à internet incluant 5 heures de communications par mois pendant toute la durée du contrat (au-delà : 24 centimes la minute), sous réserve de l'acceptation de votre dossier. Dans la limite des stocks disponibles, Log Global Services se réserve le droit de proposer un modèle équivalent ou plus puissant.
(2) Pour toute souscription au forfait Hard Gamer et pour un franc de plus, Net-Up vous offre un appareil photo numérique ADC-65. Valeur de l'appareil photo numérique vendu séparément : 350 F.
Selon la loi du 06/01/1978, vous disposez d'un droit de rectification pour toute information vous concernant. Vous avez 7 jours pour changer d'avis après livraison. Si vous n'êtes pas satisfait, renvoyez-nous votre e-pack complet en parfait état, nous vous le rembourserons sous les 30 jours.
Photos non contractuelles.



Arcanum retardé

Arcanum est reporté à septembre, en voilà une vilaine nouvelle. D'après Sierra, ce retard volontaire a tout simplement été décidé pour organiser une sortie mondiale du titre, mais aussi pour contrer la distribution de jeux US en import dans les autres pays du monde. Toujours d'après Sierra, la localisation d'Arcanum est rendue complexe à cause de l'importance de la somme des textes parlés et écrits que l'on peut trouver dans le soft de Troika.
Il s'agit donc du troisième retard pour le titre, les deux premiers étaient dus au développement. Mais rassurez-vous : d'après ce qu'on a vu il y a un mois, Arcanum était terminé a 90 % et pas vraiment vérolé de bugs.

Oh le naïf !

Dialogue à la con

Fishbone : Ça pue dans la pièce, non ?

Ackboo : Non, j'ai tout nettoyé à l'Ajax.

Fishbone (en reniflant) : Si ch' t'assure, y a une odeur d'infrastructure.

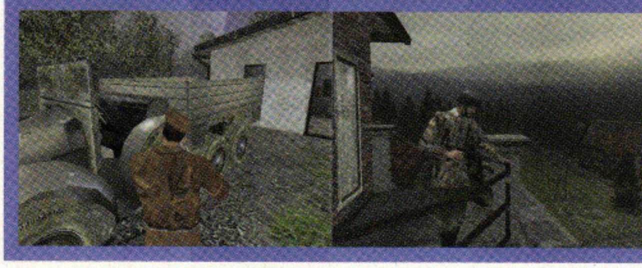
Vendredi 27 avril, 16h57

Un professeur de fac plus futé que les autres a développé un soft qui compte les occurrences d'expressions ou de mots dans les textes qui lui sont rendus. Ce professeur de physique a examiné en fourbe les copies d'examen de 1 500 élèves, et il en ressort, à sa grande surprise, que 122 étudiants en Maîtrise semblaient avoir triché en repompant sur le Net des termes et des passages entiers de travaux d'autres élèves. C'est donc confirmé : Internet peut servir à quelque chose.

Hidden and Dangerous 2 vient d'être officiellement annoncé, avec trompettes, clairons, et pluie de confettis. Les développeurs tchèques d'Illusion Softworks en profitent pour filer quelques infos sur leur jeu. On apprend ainsi que, durant la campagne solo qui se composera de 20 missions divisées en neuf

Caché et dangereux 2

campagnes, les aptitudes des personnages pourront s'améliorer au fur et à mesure des niveaux. Il sera aussi désormais possible de dialoguer avec les nombreux NPC qui peupleront les décors du jeu. Quant à la date de sortie, elle ne bouge pas : Hidden and Dangerous 2 est toujours prévu pour l'automne.



Net Addict

Les résultats d'une enquête pan-européenne menée auprès de quelque 1 500 utilisateurs (français, allemands, anglais) sont éloquents : la moitié d'entre eux pensent qu'Internet est désormais une « nécessité » dans leur vie, et 60 % trouvent qu'il a amélioré leur existence. La grande majorité affirme qu'Internet leur manquerait plus que la télévision. Ça c'est parce qu'ils ne regardent pas « Tournez manège ».

SoF qui peut

Activision vient d'annoncer officiellement qu'une suite de Soldier of Fortune était en chantier chez Raven Software. Au menu des réjouissances de SoF2 : des excursions musclées en Colombie, à Hong-Kong, au Kamtchatka, ou encore à Prague, avec tout l'attirail du parfait mercenaire. Le jeu bénéficiera du nouveau système GOUL pour la localisation des dégâts, et du moteur de Quake 3 pour afficher les terrains de jeu. Pour le reste, ça devrait être tout pareil : des rafales de M16, des soldats éventrés, des cris de douleur, bref, une ambiance aussi sympathique que dans le 1[er] épisode. La date de sortie n'a pas été encore annoncée.



Méli-Mélo

Mel B. (je crois que c'est la chanteuse des Spice Girls qui a la peau la plus fripée) vient de retourner dans son ancienne école du Yorkshire pour offrir des ordinateurs aux élèves. Tout ceci se déroulait dans le cadre de l'opération Net in a Nutshell Schools, qui consiste à faire croire aux parents d'élèves que l'argent de leurs enfants n'intéresse pas vraiment les Spice Girls.



Le retour du roi

(source Cdmag.com) Richard Garriott revient d'entre les morts, au moment où le destin d'Origin en tant que développeur (voir News réseau du mois) semble de plus en plus compromis. Au cours de plusieurs interviews données à la presse, il nous éclaire sur son choix de quitter Origin. Globalement, ce départ est dû à une mésentente avec les pontes d'EA, notamment à leur volonté de ne pas faire d'autres jeux que des UO, ou à vouloir le coller sur le développement d'UO2. Sur les problèmes d'Ultima 9, Lord British nous apprend que « Electronic Arts a perdu tout intérêt dans le jeu des années avant sa sortie, tout spécialement quand Ultima Online a commencé à marcher aussi bien. Il voyait ce titre comme une distraction ». Brrr.

Et hop, SanS les mains

Des ingénieurs suédois développent actuellement un nouveau logiciel qui, ils l'espèrent très fort, devrait permettre de se passer de la souris dans un futur proche. À l'aide d'une simple webcam, ce logiciel capturera les mouvements de la tête et les traduira en déplacement du pointeur sur l'écran. Ils préconisent déjà d'éviter d'utiliser ce système sur Quake 3 ou Starcraft, sous peine de voir vos vertèbres cervicales se liquéfier après quelques heures de jeu. On leur souhaite plus de réussite que leur précédent projet, une tentative manquée d'implémenter un réseau neuronal dans un petit pain Krisprolls.

Chasseur d'Allemands



Infogrames vient d'annoncer la mise en chantier de B-17 Gunner : Air War Over Germany. Comme son nom ne l'indique peut-être pas, il s'agit d'un simulateur de vol où le joueur devrait explorer le monde merveilleux (et toujours renouvelé) de la tourelle de queue d'un bombardier. Ce jeu, qui s'annonce déjà comme un titre pour hardcore gamers (et où il ne semble pas possible de piloter l'avion), est en fait conçu par Sunstorm, les auteurs de... Deer Hunter. Tout s'explique. Voici donc l'endroit où vont se rendre les chasseurs les moins doués de la planète : derrière les mitrailleuses d'un bombardier, pour étrenner leurs appeaux à Allemands.

Retour de harpon

Harpoon 4, dont le développement a été arrêté le mois dernier par un type complètement dingue, continue de plus belle et se retrouve à nouveau sur les plannings de SSI. A priori, comme il était déjà bien avancé, sa sortie pourrait être attendue avant la fin de l'année. Que de bonnes nouvelles, n'en déplaise à ceux qui ne savent pas faire la différence entre un wargame tactique et une bataille navale.

Dans les starting-blocks

Après plusieurs années de développement, la Xbox est prête pour tout bouffer. Microsoft a dévoilé que sa console était passée en « version finale » début mai. Les ingénieurs ont terminé de programmer le Windows modifié qui fera tourner la bête, ils ont mis les derniers coups de fer à souder sur le processeur Intel à 733 MHz, sur le chipset graphique Nvidia, et ils ont serré les boulons sur tout le reste du hardware. Les troupes de Billou n'ont plus qu'à faire tourner les usines jour et nuit pour conquérir l'un des marchés les plus juteux de la planète. La console devrait sortir fin 2001 dans les pays civilisés (Amérique du Nord et Japon), puis au premier trimestre 2002 dans le Tiers-Monde (oui, on est dedans).

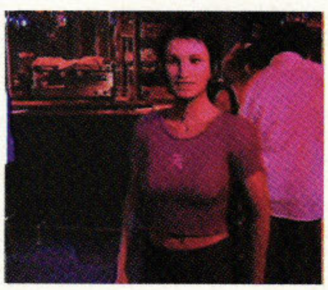


Forever Again

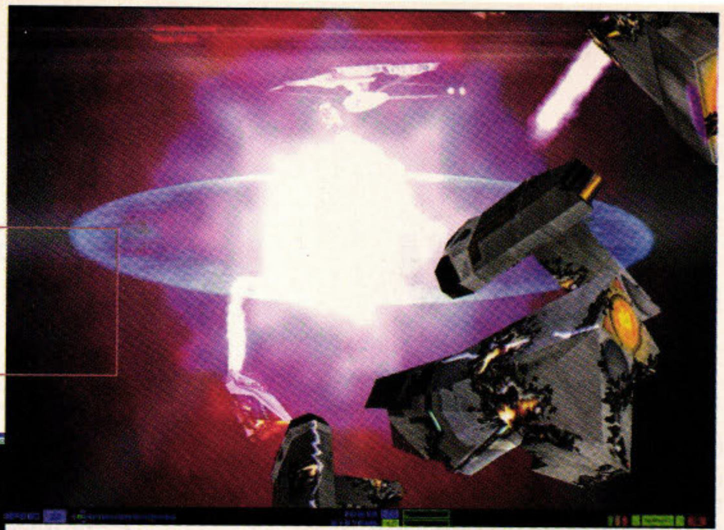
Fox Interactive vient de dévoiler qu'une suite à No One Lives Forever, l'excellent shooter 3D de Monolith Productions, était en développement. On y incarnera toujours Kate Archer et on luttera une nouvelle fois contre les terroristes internationaux de l'HARM sur une soixantaine de niveaux plein de trucs des années 60. On devrait voir tourner la bête lors de l'E3 ; on vous en reparlera donc sûrement plus longuement le mois prochain. Notez que c'est désormais Sierra qui publiera les prochains titres de Fox Interactive, notamment Alien vs Predator 2, prévu pour décembre 2001, et un nouveau jeu basé sur le film « Die Hard » (« Piège de Cristal » en français), Nakatomi Plaza.

Eva, 20 ans, cherche emploi dans le jeu vidéo

Vous avez tous vu ou entendu Anna Nova, présentatrice virtuelle, ou Webby2k, le mannequin de synthèse. Eve Solal est moins connue, mais l'une des ses caractéristiques est sa nationalité française. Brune aux yeux bleus, de petite taille, elle ressemble à la nana lambda, un peu branchouille, que l'on voit s'agiter dans des lieux de night-clubbing à la mode. Sa deuxième particularité : elle est superbement et intégralement animée, de la tête aux pieds jusqu'aux traits du visage : on la voit froncer les sourcils, plisser ses petits yeux rieurs, et faire des mimiques, ce qui, jusque-là, était l'apanage de vraies adolescentes. Le film de démonstration où on la voit danser dans une boîte de nuit au milieu de fêtards faits de chair et d'os est déroutant tant l'intégration, le naturel des mouvements et la synchronisation des sons et des lèvres sont réussis. Alors vous allez me dire : « Oui, facile lorsque vous avez un atelier de motion capture à domicile. » Je pourrais vous répondre que le nombre de boîtes de ressources graphiques s'étant payé un studio de ce type le laissent moisir dans un coin, sans l'utiliser. Parfois des boîtes de jeux, d'ailleurs. Attitude Studio, le géniteur de la demoiselle, s'est spécialisé dans la création de personnages de synthèse haut de gamme. Ils seront présents du 6 au 9 juin, au Festival international du film d'animation d'Annecy, et je vous encourage vivement à visiter leurs sites web pour voir leurs réalisations, car on reparlera bientôt d'eux pour un jeu ou un autre, on peut le parier : www.evesolal.com et www.attitude-studio.com)







Même dans les explosions, les vaisseaux seront extrêmement détaillés.





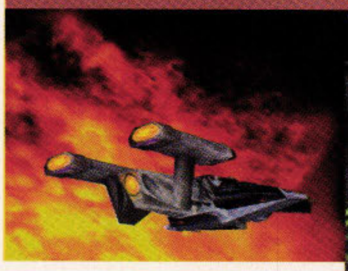
L'ergonomie et l'interface du jeu resteront les mêmes, y compris sur les nouveaux types de vaisseaux.

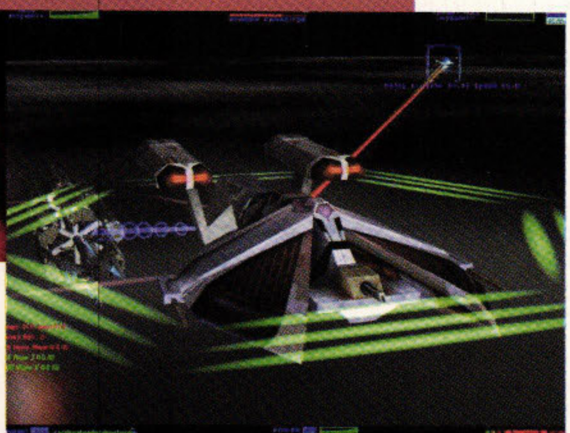
>Genre : Stratégie spatiale >Éditeur : Interplay
>Développeur : 14° East >Sortie : Été 2001

STAR TREK ORION PIRATES

Cela fait maintenant pratiquement deux ans que 14°East a sorti un jeu de stratégie de type wargame mettant en scène les vaisseaux de Star Trek. Ça s'appelait Starfleet Command, ça nous permettait de piloter l'une des machines de guerre de Star Trek, et de s'amuser, façon wargame, à gérer le complexe système d'armes de tout croiseur Klingon, Vulcain, ou Terrien de classe Galaxie.
Aujourd'hui, on nous annonce la sortie d'un nouvel add-on : Orion Pirates. Comme son nom l'indique, on va se retrouver dans la constellation d'Orion à latter du vaisseau pirate. En gros, ça parlera de 8 familles de malfrats qui cherchent à asseoir leur pouvoir dans ce coin de la Galaxie. Elles seront toutes équipées de 30 nouveaux modèles de vaisseaux chacune (ce qui représente tout de même 240 nouveaux vaisseaux). Bien que les principes restent identiques au jeu de base, on aura droit à quelques nouveautés permettant des trouvailles tactiques dignes des meilleurs moments de lucidité des capitaines Kirk, Picard, Sisko, et Janeway. Par exemple, une nouvelle gestion de la répartition de l'énergie moteur vers le système d'arme nous fera prendre le risque de faire exploser le vaisseau... Comme disent les Klingons : pas de couilles, pas de gloire ! (traduction approximative)
Et c'est sans compter les nouvelles armes et équipements du genre phaser perce-bouclier, ou encore torpilles à photon lourdes. En tout, 12 missions sont prévues pour amuser le treky moyen, aussi bien dans la campagne solo que dans les campagnes réseau. Celles-ci offriront un choix de 12 missions propres à chacune des factions que l'on pourra jouer (en réseau, les parties pourront réunir une douzaine de joueurs).

Pete Boule







Comment neutraliser des missiles grâce à ses rayons tracteurs.

Le mEnu de la Honte

Une boîte de Chicken bidule neuf morceaux, un menu Maxi Best Of big big, un Royal fromage, une frite, une boisson sucrée à bulles et deux sauces chinoises. Total : 82,50 francs. Oui, cela pourrait être le menu de la nuit des news pour les six personnes qui étaient là, mais en fait non : c'est ce qu'a été chercher Ackboo pour son 4 heures. Le fac-similé du ticket de caisse est disponible sur simple demande. Envoyez une enveloppe timbrée à la rédaction, qui fera suivre.

Le cœur de Winter

Plutôt que de sortir un add-on payant pour le regrettable Heart of Winter, lui-même une suite du navrant Icewind Dale, ses développeurs ont eu l'excellente idée d'offrir ce dernier gratos. Au menu, une extension d'une taille proche de 80 mégas à downloader, qui rajoutera une flopée de nouveaux monstres, une quarantaine d'objets magiques, plus deux niveaux situés dans un donjon (tiens, original !) et un château (ça se confirme…). L'extension s'adressera aux personnages de niveau 11-18 et upgradera le jeu en version 1.42. Rien que ça. Ah oui, le tout est prévu pour début juin, et vous risquez de le terminer début juin aussi.

Pensée à la con du mois

Ackboo, regardant par la fenêtre : « C'est beau le lierre, quand même. »
Mercredi 2 mai, 19h01

Vends set de table +3 et grille-pain Elfique

Depuis que Ebay, poussé au cul par Verant / Sony, a retiré tous les objets et personnages d'Everquest mis aux enchères sur leurs sites, les joueurs avides de libéralisme et mûs par un esprit capitaliste à toute épreuve ont trouvé des solutions alternatives. La méthode A, dite « Pauvre dingue », est tout simplement d'attaquer Ebay en justice sur une vague loi de propriété intellectuelle. La méthode B, dite « Ruse du Farfadet Blagueur », consiste à mettre aux enchères des trucs anodins, en fait des objets d'Everquest, qui apparaissent « en clair » sur des sites, eux privés.



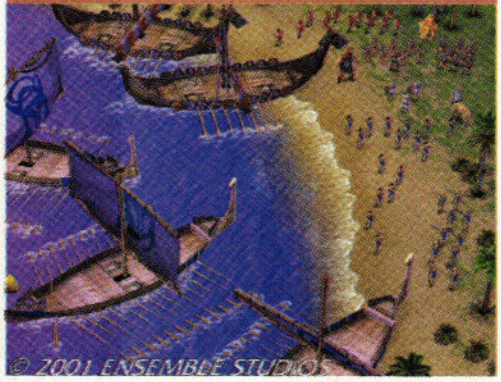
Baby ONE MORE TIME

J'avais déjà proposé à plusieurs éditeurs un jeu vidéo dans ce genre : on incarnait la jeune chanteuse Alizée (nue avec des bottes de saut) qui, à bord d'un tank de l'OTAN fidèlement reproduit, devait mener à elle toute seule une guerre féroce contre douze divisions blindées soviétiques. Mon projet n'a pas été retenu, pour une sombre histoire de licence et de marketing, mais quelqu'un d'autre a eu plus de chance que moi. On nous annonce en effet l'arrivée d'un jeu Britney Spears sur PlayStation 2. J'espère que ça ne sera pas un de ces karaokés débiles, mais un vrai titre, genre plate-forme, action, ou, soyons fous, un Strat' Temps Réel futuriste avec des armées de petites Britney qu'on enverrait, nombril à l'air, sur les méchants extraterrestres Bleurgz.



L'âge des mythos

Ça y est, on connaît enfin le nom du fameux projet top secret, nom de code RTS3, que Ensemble Studios gardait sous le manteau depuis des mois. Ça s'appellera Age of Mythology et, comme le confirme le titre, il s'agit bien d'un nouvel épisode de la grande saga des Age of machin-chose. On y incarnera cette fois le chef spirituel d'une des trois civilisations qui se battent pour la domination du monde, et on devra s'assurer les faveurs des dieux pour obtenir des miracles et des créatures divines à balancer sur les troupes ennemies. Ensemble Studios en profitera pour offrir à son jeu un gros lifting graphique, puisqu'il bénéficiera d'un tout nouveau moteur 3D dont les premiers screenshots publiés ne nous laissent espérer que du bon. On devrait vous parler plus longuement de Age of Mythology lors de notre compte rendu de l'E3 le mois prochain, et accessoirement vous donner une date de sortie.



JRR revient

Vivendi (Sierra) et Tolkien Entreprise annoncent leur collaboration, qui va marquer le début du développement d'une foule de jeux basés sur « Bilbo le Hobbit » et « Le Seigneur des Anneaux ». Le premier jeu sera La Communauté de l'Anneau, le premier tome de la trilogie mise en chantier chez WXP, un studio basé à Seattle. Celui-ci s'est fait connaître sur le marché des benchmarks avec son Dragoth Moor Zoological Garden destiné à tester les cartes à base de GeForce. C'est très prometteur pour une boîte souhaitant créer un univers 3D. Ce jeu tournera sur une « console de nouvelle génération » dont le nom est tenu ultra-secret. On va donc se contenter de dire que ça commence et finit par un X.

The LORD of the RINGS
Based on the works of J.R.R. Tolkien

RESERVOIR FISH



Ravensburger se lance dans la grande aventure des jeux vidéo en France via sa filiale Fishtank Interactive, installée chez nous depuis l'an dernier. On lui souhaite d'avoir plus de succès que Mattel et Hasbro dans l'édition, et pour l'instant, on dirait que c'est plutôt bien parti puisqu'on compte deux jeux fort attendus dans son catalogue : Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth des développeurs anglais d'Headfirst, et Arx Fatalis de nos copains d'Arkane Studios. Si l'on peut se féliciter que ce premier titre très prometteur (basé sur l'univers d'H.P. Lovecraft) se soit enfin



trouvé un éditeur, il est plutôt regrettable qu'un jeu bien franco-français comme Arx n'ait pas pu trouver un mécène ici même. Outre toutes ces bonnes nouvelles, Fishtank éditera aussi Aquanox, un jeu d'action/aventure sous-marin basé sur le nouveau moteur KRASS-3D et épaulé par Nvidia. Arx est prévu pour novembre 2001, Call of Cthulhu pour décembre. Ce dernier, développé entièrement à base de middleware, se servira notamment du moteur physique Havok, qu'utiliseront aussi Valve et Nihilistic pour leurs prochains titres.

Bob Arctor















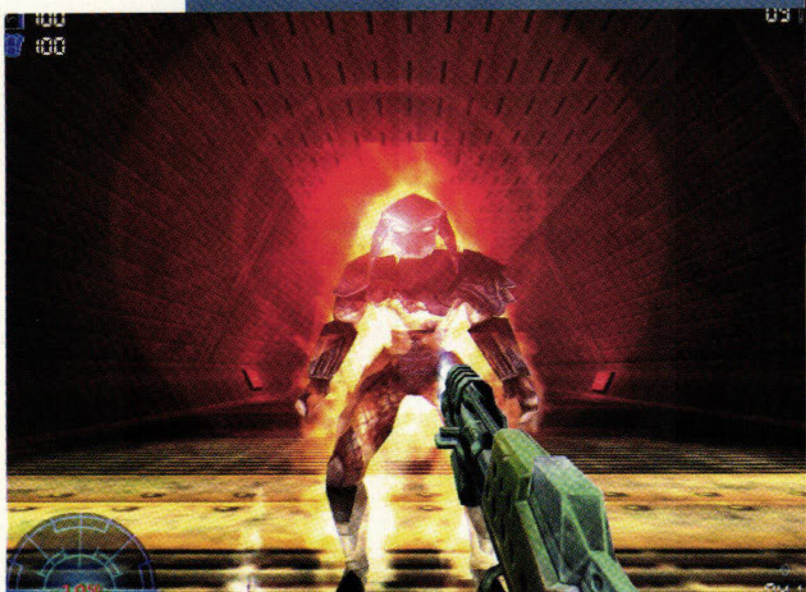
>Genre : Shoot
>Éditeur : Sierra
>Développeur : Fox
>Sortie : Fin 2001

AVP2

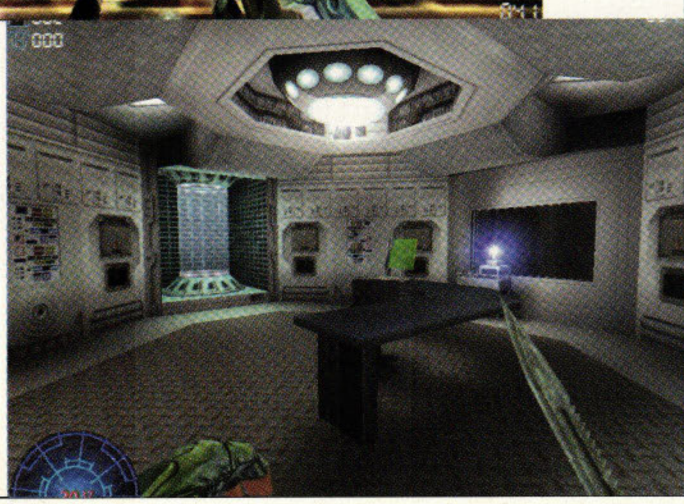
S'il y a un jeu qui m'a scotché devant un écran pendant des jours et ayant la faculté de me faire sursauter toutes les trente secondes, c'est bien Alien vs Predator de Fox Interactive. Pourtant, ce titre exceptionnel est un peu passé inaperçu auprès des aficionados du FPS. Heureusement, Sierra, qui vient de récupérer Fox Interactive, va vous offrir une session de rattrapage avec la suite. Naturellement appelée Alien vs Predator 2, la chose promet de... euh, promettre.

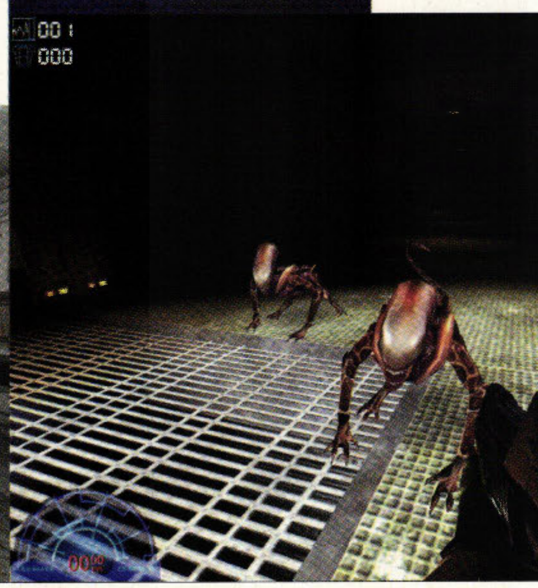
Bob Arctor













Fidèle à sa volonté de proposer le meilleur de la technologie, Hercules dote ses nouvelles cartes graphiques 3D Prophet 4500 & 3D Prophet 4000XT des nouveaux processeurs 3D Kyro II 4500 & Kyro 4000XT de STMicroelectronics.

Cette approche révolutionnaire du rendu 3D repose sur l'utilisation de l'architecture Tile Rendering dont la fonction principale, le HSR, consiste à calculer, texturer et afficher uniquement les surfaces visibles. L'énorme gain de puissance et de rapidité procuré améliore considérablement l'accélération 3D dans les jeux aux textures complexes mais profite aussi à la qualité de l'image 3D. Grâce à la technologie Internal True Color™, aux 8 niveaux de multi-texturing, au Full Scene Anti-Aliasing et à l'Environmental Bump Mapping, l'image 3D est d'une qualité irréprochable. Compatibles avec les fonctions 3D de DirectX8, les cartes gèrent les effets T&L.
3D Prophet 4500 et 3D Prophet 4000XT bouleversent véritablement le monde de la 3D !



3D Prophet 4000 XT 32MB



Hercules® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. BP2. 56204 La Gacilly cedex.
Tél : 0 825 857 810 - Fax 02 99 08 94 17

www.hercules.fr

Informations produits, drivers...

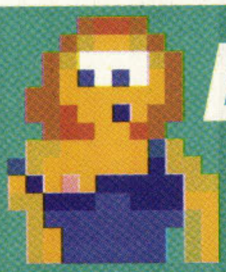
CorrUPtion DE dévelOppeur



Après Bungie, c'est au tour de Shiny de passer sous la couette avec Microsoft. Cette fois, ce n'est pas un rachat pur et simple, c'est plus subtil : le studio de David Perry a touché cinq millions de dollars pour que l'adaptation en jeu vidéo du film « The Matrix », développée en collaboration avec les frères Wachowski, soit un titre exclusif à la Xbox dans un premier temps. Ce n'est que six mois après sa sortie sur la machine de Microsoft, prévue pour la fin 2001, que le jeu arrivera sur PC et sur les autres consoles. Et encore, ce sera une version light, comme certains modes de jeu multijoueurs qui resteront uniquement accessibles aux possesseurs de Xbox. Si cette console se vautre, que David Perry soit tondu sur la place du village.

Les vacances sous-marines

C'est décidément le grand retour des jeux de simulation militaire. Au tour de Jane's de s'y coller avec Sonalyst, pour une promenade à bord de sous-marins nucléaires. L'expérience précédente entre l'éditeur et le développeur avait été un franc succès, avec 688I Hunter-Killer, en 97. Ils remettent donc le couvert avec une simulation qui nous mettra aux commandes de trois sous-marins : le 688, le Seawolf, et un submersible russe archi-réputé, l'Akula. Au menu, on trouvera trois campagnes dynamiques (une pour chaque navire). Ces dernières garderont les traces des actions des joueurs et changeront, en fonction des actes accomplis, les missions suivantes. Oui, un peu comme dans une campagne dynamique. Le jeu en réseau comprendra une option campagne en coopération. Le nom de ce machin super attendu : Sub Command.

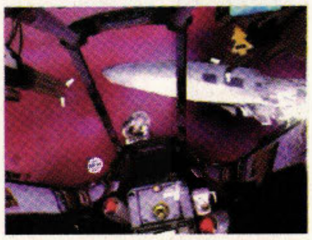


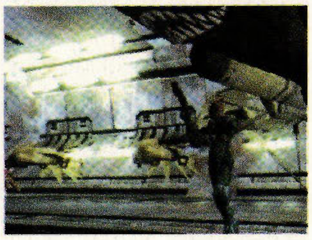
Les exploits de l'inutile

Dans notre grande série « Ces trucs qui ne servent à rien mais qui font toujours bien rire », parlons du concours organisé par quelques frappés du HTML rassemblés sur the5k.org. Cette compétition annuelle exige des participants qu'ils créent le site web le plus original et le plus complet en utilisant le moins de place possible. Pour l'édition 2001, le Prix Spécial du jury est revenu aux créateurs de Pixxxel Chix, qui ont réussi l'exploit de monter un vrai site pornographique tenant sur seulement 5 kilo-octets. On retrouve la traditionnelle galerie de photos chaudes et même un petit film X. Si si, je vous jure. Je vous conseille d'aller y jeter un œil. Ça se passe au - entries.the5k.org/293/index.html et c'est vraiment très très con (mais pas très branlable).

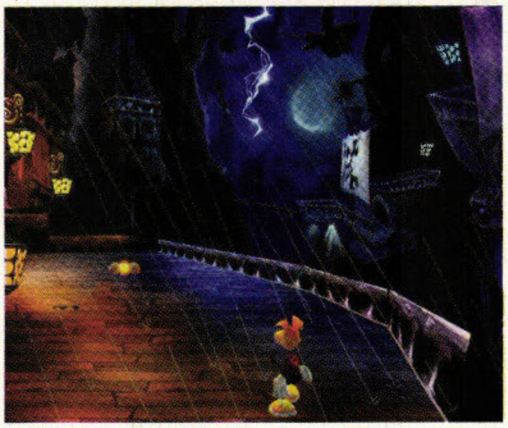
Maelstrom SOUS surveillance







À la liste des jeux à suivre de très près, ajoutez désormais Maelstrom, un projet de Quake-like particulièrement ambitieux. Il sera par exemple possible d'engager des mercenaires qui seront joués par l'ordinateur pour vous épauler.
Ces mercenaires pourront être spécialisés, par exemple en explosifs, en assassinats ou en piratages informatiques. En cours de partie, vous pourrez également monter dans des chasseurs spatiaux et les piloter... le jeu se transformera alors en un combat spatial à la X-Wing. Le graphisme est assuré par une pointure de la bande dessinée : Robbie Morrison qui a participé à Batman, Judge Dread, ainsi qu'à la cultissime revue 2000AD. Développé en interne chez Virgin Interactive, Maelstrom est prévu pour 2002 sur PC, PlayStation 2 et XBox.

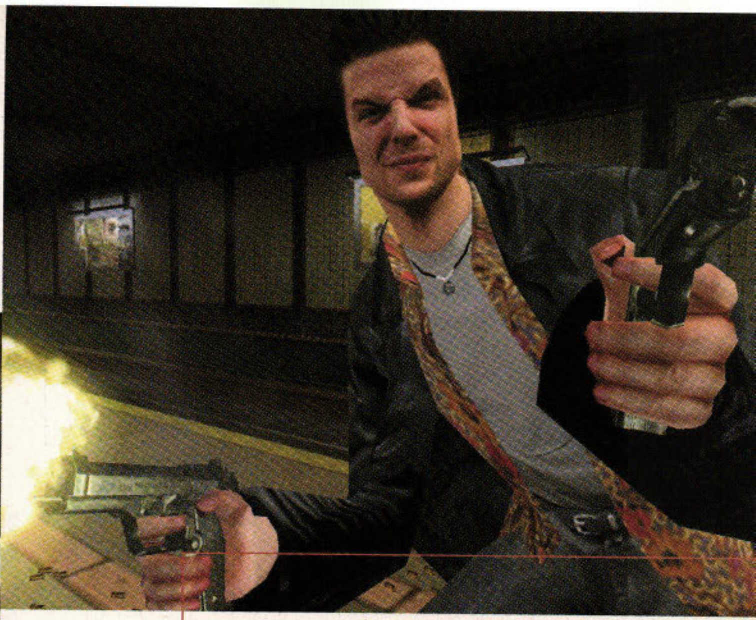


M comme Meuh

Je ne sais plus qui a dit : « Le multijoueur, c'est l'avenir du jeu solo », mais il devait être défoncé au crack. Rayman M, prochain épisode des aventures de la célèbre mascotte, sera complètement orienté multijoueur et online. J'avoue que le concept reste assez obscur pour moi. J'imagine bien des parties réseau dans lesquelles un des participants incarnera Rayman pendant que tous les autres joueront le rôle des petites plates-formes qui bougent pour le faire tomber dans la lave. Hmmm, non en fait. Ça devrait plutôt être des combats en arène, où l'on s'enverra des cerises atomiques à la tronche, et des courses dans les niveaux au milieu des pièges. Ubi Soft dévoilera en détail le jeu lors de l'E3, on devrait donc sûrement vous en reparler plus longuement le mois prochain.







Avouez que au niveau gueule, on ne vous a pas raté. Normal, Max Payne ressemble plus à un anti-héros picolant et crachant ses poumons qu'à un Rambo aux muscles hypertrophiés.

- Genre : Action
- Éditeur : GodGames
- Développeur : Remedy Entertainment
- Sortie : Juillet 2001

MAX PAYNE

En voilà un qu'on attend depuis longtemps. Imaginez, Max Payne est annoncé depuis 98. Trois ans pour développer un moteur : le pauvre a eu le temps de vieillir avant même de paraître en magasin. Et ne comptez pas sur moi pour vous rassurer sur le sujet. Certes, le jeu ne tourne pas encore ; nous avons juste reçu quelques nouveaux screenshots. À l'écran, ça paraît formidable : des flingues, de la fumée, un réalisme assez impressionnant, avec des cadrages cinématographiques. Mais impossible de savoir ce que la maniabilité va donner, ou si la 3D, qu'on nous promet exceptionnelle, sera vraiment à la hauteur de nos espérances.
Du coup, parlons plutôt du scénario. Il vous immergera dans les bas-fonds de New York où maquereaux et flingueurs font bon ménage. Votre rôle là-dedans ? Découvrir le pourquoi du comment et trouver celui qui vous a piégé en vous collant un meurtre sur le dos. La partie s'annonce difficile à jouer, car outre le fait que vos anciens collègues flics désirent à tout prix vous enfiler des bastos dans le coffre, il semble bien que d'autres aussi belliqueux tiennent également à vous mettre la main dessus.
L'ambiance s'annonce digne de celle d'un James Elroy, avec pourris et plans tordus à la clé.

Kika



Les balles voleront, le sang giclera, mais ça ne sera pas le vôtre ; cela signifiera que vous serez encore en vie.



On se le fait genre John Woo ? Pourquoi pas. Admirez le style : on tire et on vise, propulsé par le souffle des explosions.





La production et des ouvriers lisant « L'Équipe ».



> Genre : Simulation économique
> Éditeur : Monte Cristo Multimédia
> Développeur : Monte Cristo Multimédia
> Sortie : Juillet 2001

CRAZY FACTORY

L'idée de base de Crazy Factory est de mélanger Cartoon et simu économique. Comme tout le monde le sait, le monde du business est bien loin d'être triste : des licenciements humoristiques de masse, des responsables syndicaux se déguisant en Groucho Marx le 1er mai, des réunions déconne aux prud'hommes, ou la traditionnelle grève surprise pour fêter la nouvelle voiture du patron. Depuis bien trop longtemps, des médias chagrin manipulent l'image populaire du monde du travail pour en faire un monstre de grisaille ou une entité sans cœur ou alors essentiellement obsédée par le fric. Il était grand temps qu'on ose s'attaquer à ces contrevérités, et présenter enfin une réalité un peu plus fidèle. Crazy Factory va directement dans ce sens, en reprenant de loin le principe de Start Up (du même éditeur) : le joueur doit développer une industrie de A à Z, de la conception du produit à sa phase de post-production ou de marketing. Parmi les exemples cités, on pourra s'attaquer à des objets de haute technologie tels que des WC futuristes ou des robots ménagers. Le jeu aura aussi un aspect DRH puisqu'on pourra aborder les conditions de travail des ouvriers, ainsi que la décoration de leur workspace afin qu'ils se sentent enfin chez eux (voir photos). Pour pousser encore le réalisme dans ses derniers retranchements, les chefs d'entreprise pourront bénéficier de prêts issus d'individus louches, ou même approvisionner la traditionnelle caisse noire pour se protéger des lendemains difficiles. Une phase de jeu un peu plus axée « aventure » permettra d'aborder le monde sombre mais passionnant des procès et de l'espionnage industriel, dans une lutte sans merci au sein d'un mode Campagne ou d'un jeu en réseau. Pour ce qu'on peut en voir pour le moment, le graphisme du jeu promet beaucoup, tout autant que les animations, et l'ambiance rappelant étrangement Constructor. Après Airline Tycoon, Economic Wars et Starpeace, Cristo (oui, je me permets de l'appeler par son petit prénom) persiste et signe et vient d'annoncer la sortie prochaine de ce jeu pour le mois de juillet.

Bob Arctor



Une Usine chébran. On y fabrique certainement des rollers en Titane.



C'est un peu mieux rangé mais ça bulle sec.



La première entreprise : le capharnaüm propre au développement du génie.

Champion du mooonde

Fin mai a eu lieu dans le New Hampshire, aux États-Unis, le premier championnat mondial de jeu vidéo « old school ». Pas de Counter-Strike, de Quake 3 ou de Starcraft, mais un heptathlon sur sept vieilles gloires de la micro-informatique : les versions originales de Pole Position, Donkey Kong, QIX, Wizard of Wor, Frogger, Joust et Robotron. Imaginez des centaines de jeunes adultes un peu niais qui viennent de passer les quinze dernières années de leur vie à perfectionner leur high-score sur des jeux en quatre couleurs, et vous aurez une idée de l'ambiance bon enfant qui devait régner durant la compétition. Nous aussi sommes très peinés d'avoir raté ça.

Interplay vient d'annoncer la sortie prochaine de Off Road Redneck Racing. Il y a quelques années, Xatrix (Kingpin) avait sorti Redneck Rampage, l'un des jeux les plus idiots du siècle où deux frères consanguins, Leonard et Bubba, habitant les bayous, poursuivaient l'extraterrestre dans les coins les plus idiots des Éats-Unis. On y trouvait

Golio Racing

des touches inédites, comme un curseur indiquant le taux d'alcoolémie, et un bouton pour faire ses petits besoins après une beuverie. Le nouveau jeu est développé par Rage Software. Ooops, j'apprends à l'instant que le jeu ne sortira pas en France.

THE GAME DESIGN STUDIO

Hop, nous vous annonçons la naissance du Game Design Studio, une boîte montée par Pascal Luban, qui a notamment bossé sur le prochain Alone in the Dark (en bêta-test dans ce numéro). L'originalité du Game Design Studio est qu'il se présente comme la première société française de conseil en game design. En clair, ce studio ne développe pas des jeux de A à Z, mais propose des

Super Mario Consulting

services spécifiques selon les besoins des clients : mise au point d'un scénario ou d'une charte graphique, définition des mécanismes du gameplay, réalisation de l'interface... Le Game Design Studio vend aussi des « pré-game designs clé en main », de gros pavés de 200 pages qui peuvent servir de base à la création de jeux originaux. Voilà, on leur souhaite bien du courage.

Du côté de la planète

J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle pour ceux qui attendent Planetside. La bonne, c'est que les joueurs européens devraient pouvoir acheter le jeu en même temps que les Ricains, contrairement à ce qui s'était passé pour Everquest. Ubi Soft vient en effet d'annoncer qu'il se chargerait de la distribution du prochain jeu d'action massivement multijoueur de Sony, et Verant en Europe, au Japon et en Australie. La mauvaise, c'est que le jeu ne devrait pas sortir en septembre 2001 comme prévu, mais plutôt en... juin 2002. Ouais, ça fait un sacré retard. J'ai toujours été partisan d'une méthode brutale, basée sur l'utilisation intensive du pic à bestiaux pour accélérer le temps de développement des jeux, mais mes idées n'ont pas encore fait leur chemin dans l'industrie.



Trop près de chez nous

Un roumain de 28 ans était tellement fana de communications, qu'il a pété les plombs lorsqu'il a perdu son tout nouveau portable. Bien entendu, comme les gens de l'Est ont toujours eu un sens aigu du mélodrame, il s'est pendu en laissant une note éloquente, que voici : « J'ai perdu mon téléphone, donc je n'ai aucune autre alternative que celle de reprendre ma propre vie. » Il est dur, l'apprentissage de la démocratie !



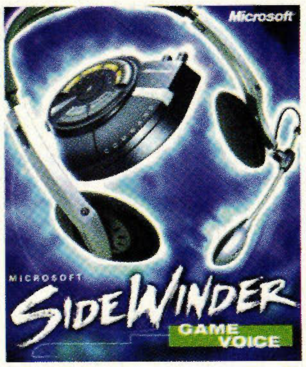
Telex

Cisco, dont les routeurs et autres équipements de télécommunication acheminent une grosse partie de trafic Internet mondial, vient d'annoncer près de 2,7 milliards de dollars de pertes nettes sur l'année qui vient de s'écouler. Ils organisent pour l'occasion une grande charrette de 38 500 licenciements.

Pas si brillant

Extrait d'interview de David « Shiny » Perry sur www.cdmag.com : « J'ai des tonnes de hobbies. Voici mes activités favorites : plongée, ski nautique, électronique, jouer à des jeux, le snowboard, le golf, le pilotage et être dans ma piscine. Je vais me marier en juillet à Hawaii : et ça, ça va être vraiment rigolo. » À la question « Si tu n'avais pas été impliqué dans le développement de jeux, qu'aurais-tu fait de ta vie ? », il répond : « Je voulais être pilote quand j'étais à l'école, mais à 16 ans, j'étais déjà trop grand et je ne pouvais plus rentrer dans les cockpits. J'ai alors décidé de devenir dentiste et j'ai réalisé que les gens détestaient les dentistes, mais surtout qu'ils avaient le plus haut taux de suicide. J'étais foutu ! Donc à 15 ans, j'ai commencé à vendre des jeux en m'inscrivant à des cours idiots comme le latin. Je me faisais déjà du blé à l'école ». Ah bon ? il n'a plus 15 ans ???

Un conte moral



C'est l'histoire de Coralie, une petite fille très pauvre qui vivait dans la forêt. Un jour, son ami Pompon l'Ourson l'invite à faire une partie de jeu en réseau sur Internet. Coralie est toute contente, mais comme elle n'a pas de SideWinder Game Voice, elle se fait laminer sa race par les tourelles défensives des adversaires, incapable qu'elle est de communiquer rapidement avec ses coéquipiers. Pompon l'Ourson lui demande de sa grosse voix : « Eh bien Coralie, tu n'as pas de Game Voice ? ». « Non, répond la pauvrette, je n'ai pas beaucoup d'argent, et la chimiothérapie de Maman coûte cher. » Alors, Pompon l'Ourson dit à Coralie : « Ce n'est pas grave, ma mignonnette ! Savais-tu que pour tout achat d'un Game Voice, Microsoft en offre désormais un second, contre un petit billet de 49 francs seulement ? Allons, petite Coralie, fonce sur www.microsoft.com/france/chezvous/accessoires/sidewinder/gamevoice/default.asp pour avoir tous les renseignements ». Ragaillardie, Coralie lança Netcaptor.



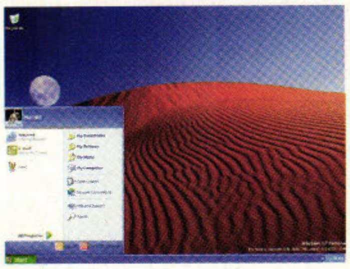
Telex

Beuh, Myst 3 est repoussé à septembre 2001. Personne ne devrait donc être capable d'en voir la fin sans soluce avant septembre 2006.

Un COUP de Canon

Le mois dernier, nous vous parlions de Hewlett Packard qui avait dû rappeler en catastrophe un tas de moniteurs 17 pouces, après s'être aperçu qu'ils pouvaient balancer des décharges électriques aux utilisateurs. Ce mois-ci, ce sont les farceurs de chez Canon qui s'y collent. Ils ont écoulé sur le marché ricain 60 000 fax et photocopieurs qui, sans prévenir, juste pour rigoler, prennent feu. Tenez, puisqu'on y est, je vais tout de suite vous donner la news du prochain numéro : suite à une erreur de manipulation, l'encre de ce magazine contient des produits capables de faire muter vos gènes, veuillez donc nous excuser si vos futurs enfants sont très poilus ou brillent la nuit.

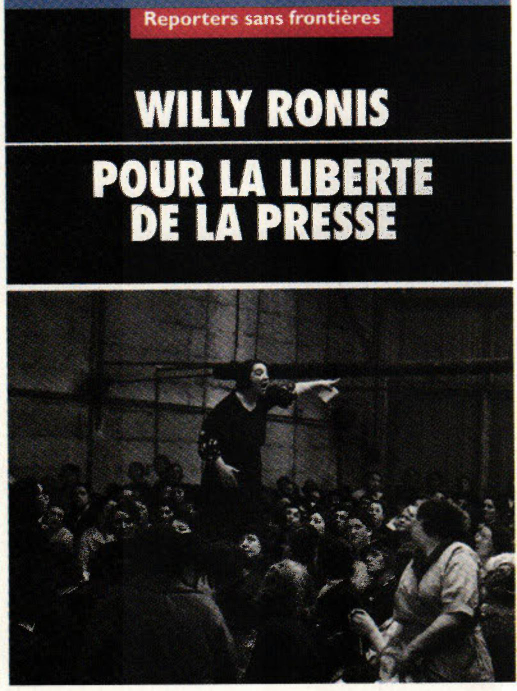
Windows Xeupeu



Windows XP, le nouveau système d'exploitation phare de Microsoft, sera en rayon le 25 octobre. La firme de Redmond va d'ailleurs claquer une masse colossale d'argent, deux fois plus que pour Windows 95, en budget marketing et publicité afin de nous vendre ses barils de lessive qui lave plus blanc. L'interface graphique par défaut a l'air particulièrement laide mais il sera possible de revenir à un thème plus classique en quelques clics de souris et ainsi profiter de la stabilité apparemment impressionnante de cet OS. Une des nouveautés les plus appréciables de Windows XP sera la possibilité de revenir instantanément à un ancien driver si le système s'aperçoit que le nouveau pilote installé met la zone. Ça devrait éviter pas mal de dépressions nerveuses à Caféine.

Willy Ronis pour la liberté de la presse

Il y a des choses dont il faut parler, mais qu'on ne souhaiterait pas revoir tous les ans. Une fois de plus, Reporters sans frontières édite son numéro annuel « 100 photos pour la liberté de la presse ». Cette fois-ci, c'est l'œuvre Willy Ronis qui nous dépeint notre monde tel qu'il est. Une fois de plus, on s'aperçoit que des journalistes d'un peu partout s'en prennent plein la gueule, uniquement parce qu'ils essaient de décrire ce monde. Visitez le site www.rsf.fr afin qu'ils puissent se faire entendre, quand même.



Un priX pour les Jeux

Le Festival international du Film fantastique, de S-F et Thriller de Bruxelles s'ouvrait cette année aux jeux vidéo. À l'issue de cette 19e édition, le prix Nexus du meilleur jeu rentrant dans ces catégories a été attribué, sur PC, à Baldur's Gate 2 et sur consoles à Resident Evil Code : Veronica. Sur PC, le jury était composé des Rédac' Chef de « PC Player » Allemagne, « Gamespot.be » Belgique, PC Gamer Angleterre, « Game Machine » Italie et « Joystick » pour la France.



Les gros sons

Dans leur quête désespérée d'un nouveau moyen pour nous vendre de la musique, les éditeurs comptent maintenant mettre le paquet sur le DVD-audio. Bien entendu, les lecteurs de DVD-vidéo ne pourront pas lire les DVD-audio ; il faudra donc se ré-équiper. Bien entendu, les DVD-audio seront vendus à 180 balles. Bien entendu, d'innombrables snobinards prétendront entendre la différence notable de qualité.

Telex

Empire Interactive s'est offert le moteur 3D Renderware pour le développement de trois jeux. L'un d'eux sera une adaptation de la série télé « Starsky et Hutch ».

Tank il y aura des hommes

Jusque-là disponible uniquement aux États-Unis, Steel Beasts devrait très bientôt être distribué dans le monde entier grâce à un accord passé entre son développeur, eSim Games, et SFI. Steel Beasts est un simulateur 3D de tank destiné aux fanatiques du réalisme et aux pilotes de chars d'assaut à la retraite. Ce soft est d'ailleurs utilisé à Westpoint, la plus prestigieuse académie militaire américaine, pour la formation des futurs officiers. Ce n'est pas très beau, ce n'est pas très ergonomique, mais après deux semaines sur ce jeu, vous pourrez sûrement piloter un char Leclerc comme on conduit une Twingo. La date de sortie en France n'est pas encore annoncée. On vous en reparle dès qu'on entend le bruit des chenilles.

Grande muraille

Suite à l'affaire de l'avion espion américain dans la mer de Chine, les hackers chinois ont déclaré la guerre aux sites web yankees. Ils ont donc lancé un appel à tous leurs congénères pour mener une vengeance virtuelle. On a donc eu droit à des tas de pages défigurées à coups de photos de pilotes chinois disparus. Cependant, les jeunes Américains, qui sont devenus cons un peu plus tôt que leurs camarades asiatiques, semblent avoir remporté ce conflit haut la main en taguant encore plus de pages au pays du matin calme. Pour l'instant, les scores sont de quinze sites chinois contre deux sites gouvernementaux US. On ne sait pas encore si le gouvernement de Pékin a réussi à pister les hackers chinois pour pouvoir les féliciter, puis les exécuter par la suite.

Tête de rat



Même si leur satané jeu n'est toujours pas sorti en France, les Russes d'Akella se sont remis au boulot pour Sea Dogs II. On aurait, a priori, droit à un jeu un peu plus axé aventure que le précédent, avec au programme des tas de villes uniques réparties sur vingt-cinq îles, des courses aux trésors dissimulés dans des recoins pas possibles, un éditeur de scénarios pour créer ses propres quêtes, et un modèle économique d'une logique à toute épreuve fonctionnant sur les lois de l'offre et de la demande. Côté graphique, on aura droit au Storm 2 Engine qui utilise les techniques de l'animation hiérarchique et la motion capture. www.akella.com/seadogs2/

E : JUIN 2001

ACCROCHEZ-VOUS : AU MOIS DE SEPTEMBRE PROCHAIN, ON VA FAIRE UN PETIT TOUR DANS LE FUTUR, ET SELON CORE DESIGN, ÇA SERA PAS JOLI JOLI...

Dans ce futur-là, l'homme aura tellement surpeuplé sa pauvre planète Terre qu'il sera obligé de bâtir d'immenses ensembles, afin d'empiler toute la population mondiale en hauteur. Ainsi, des tours de 3 000 étages gratteront effectivement le ciel, reliées entre elles par un nombre considérable de passerelles et de ponts, permettant la libre circulation des hommes et des biens. Peu à peu, le diamètre de la Terre aura augmenté, et entre l'espace de ces constructions mégalomanes, se creuseront des puits sans fond, où les êtres les plus défavorisés survivront dans l'obscurité et la plus grande indifférence des « hautes sphères », suffisamment riches pour vivre près du ciel.

On disposera de tout un attirail de gadgets : ce robot chenillé nous permettra de surveiller des zones, d'actionner des interrupteurs, ou encore de saboter des terminaux ou des circuits électriques.



HEAVEN IS HELL

L'aventure, et donc le jeu, commence au moment précis où des ouvriers disparaissent mystérieusement. Ceux-ci sont censés s'occuper de l'entretien d'une usine automatique produisant de la nourriture synthétique. L'embêtant, c'est qu'on ne retrouve d'eux que des traces de sang en quantité suffisante pour imaginer que le pire a dû se produire, et le plus violemment possible. Afin d'enquêter sur ces étranges disparitions, on dépêche sur place une équipe de quatre agents de l'U.P.A. (Urban Protection Agency) que le joueur aura donc le plaisir de diriger. L'investigation nous emmènera vite vers les niveaux les plus bas de la mégalopole, ceux-là même où ne vivent que des êtres violents, désaxés, idéalistes, ou les trois à la fois. Si le background du début de jeu nous fait part d'une certaine vision de la science-fiction d'anticipation des années 60, l'ambiance risque de se glauquifier au fur et à mesure que l'on s'enfoncera, et dans l'investigation, et dans la noirceur d'un monde oublié de la lumière des niveaux supérieurs privilégiés.

En effet, il s'avérera que les responsables de ces disparitions, ou encore de certains crimes particulièrement violents se révèlent être des mutants pas cool du tout. Ceux-ci peuvent être issus de n'importe quelle espèce animale vivante, du rat à l'homme, en passant par le chien et le canari. Toute espèce vivante deviendra un danger potentiel. Ne pas devenir parano sera, à terme, le véritable défi du jeu. Ainsi, il est prévu de nous faire glisser d'un univers idéaliste et clean, vers un cauchemar urbain dans lequel il sera vivement conseillé de se méfier de toutes et de tous, à commencer par les gangs organisés qui vivent dans les ténèbres des sous-sols. Histoire de nous rendre encore plus nerveux, les énormes niveaux à visiter seront suffisamment garnis de recoins sombres, de couloirs obscurs, et de pièces secrètes, pour en devenir de véritables réserves à mauvaises rencontres. Si on ajoute à ça la kyrielle d'usines automatiques désaffectées, le labyrinthe des passerelles inter-niveaux couvertes de poussière qui menacent de s'écrouler à tout moment, ou encore les anciens moyens de transport publics théoriquement hors service qui se remettent à fonctionner comme par miracle, on se dit qu'on va se farcir un petit aller simple dans un enfer que seule une mégalopole est capable d'engendrer.

Il suffira de verrouiller sa mire sur la cible pour l'avoir toujours en visée, et ce, quelle que soit la position du joueur. Ceci est aussi valable quand on joue à la 1re personne.



QUATRE PAIRES DE BRAS PAS ENCORE CASSÉS

C'est donc une équipe de quatre flics formés pour le cassage de gueule de malfrats urbains qui vont se farcir cette enquête périlleuse. Chacun des agents est spécialisé dans un domaine de compétence précis. Ainsi, dans la fine équipe, on trouve les dénommés Carter, le gradé supérieur de l'équipe, Minoko, la hackeuse légale de l'U.P.A., André, l'ingénieur super bricolo de service, et Amber, une femme qui cache bien son jeu sous la carapace d'un cyborg de deux mètres, doué pour la destruction massive d'autrui et pour la survie dans des milieux hostiles. Voilà, avec ça, on est censé savoir tout faire. Pour leur défense rapprochée, chacun des membres peut compter sur son attirail personnel. Évidemment, en début de jeu, on aura droit à la pétoire de service qui fait rire le rat radioactif, mais peu à peu, les armes gagneront en puissance. En tout et pour tout, on pourra compter sur une bonne douzaine de calibres différents. Cependant, certaines armes seront inutilisables par certains personnages. Par exemple, le gros bazooka qui tue la gueule mieux que tout le monde ne pourra être utilisé que par Amber, spécialement taillée pour porter de



PROJECT EDEN

>Genre : Action/Aventure >Éditeur : Eidos >Développeur : Core Design >Sortie : Septembre 2001



lourdes charges. Et puis, il faudra aussi composer avec les gadgets qu'on aura à disposition, par exemple le mini-robot manipulateur d'interrupteurs bien planqués, ou encore la caméra de surveillance volante.



Les effets du piratage informatique en action : on maîtrise une tourelle laser d loin, et ensuite on extermine ses anciens propriétaires.

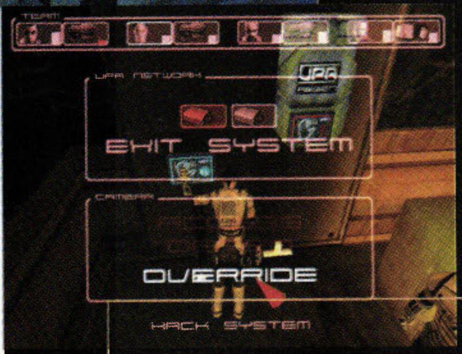
U.P.A. : MODE D'EMPLOI

Bien que chaque membre de l'équipe soit jouable individuellement, il ne faudra jamais oublier qu'on aura un groupe à gérer. Il est impossible d'espérer terminer le jeu avec un seul et même personnage. En outre, il arrivera fréquemment que certaines missions, intrigues ou solutions nécessitent les compétences de plusieurs personnages à la fois. Maintenant, pourra-t-on « programmer » des actions simultanées et coordonnées ? Le test nous le dira.
Il semble que la bonne gestion d'un personnage (et donc de tout le groupe) passe par la bonne gestion de l'énergie. Que ce soit pour les munitions des armes, l'efficacité de son bouclier protecteur, ou encore l'utilisation des nombreux gadgets dont on pourra disposer, tout passera par la gestion de l'énergie. Sans ça, il ne restera plus que les points de vie pour espérer s'en sortir.
La bonne nouvelle, c'est que dans le cas où l'on a fini de se servir d'un ustensile, il sera possible de récupérer l'énergie restante. L'autre bonne nouvelle, c'est que, théoriquement, jamais un joueur ne devrait se retrouver trop en rade, dans le sens où des sources d'énergie seront toujours accessibles dans tous les niveaux du jeu. Maintenant, si le joueur en perd trop vite en trop peu de temps, il ne pourra s'en prendre qu'à lui-même. Ce concept permettra de se régénérer sur des bornes disposées comme des saving points, en cas de perte de l'un des personnages.
On pourra aussi se servir de l'énergie des autres membres du groupe pour régénérer un de ses compagnons. L'I.A. sera très simple mais très efficace ; un personnage isolé se retrouvant sous le feu de l'ennemi se défendra de lui-même contre ses agresseurs. Pour le reste, il n'y aura pas de pathfinding automatique : pour qu'un équipier puisse rejoindre le reste du groupe, on devra le jouer, et se rendre à pied vers ses collègues.

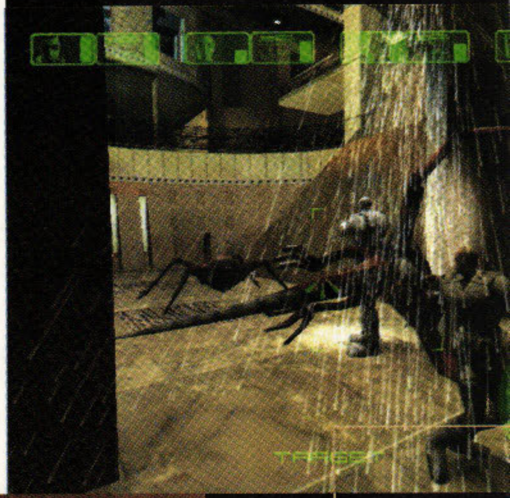
LE NOUVEAU JEU D'AVENTURE ?

Sachant que c'est Core Design qui s'est collé à la réalisation de Project Eden, on pourrait s'attendre à une variante de Tomb Raider, avec son cortège de promenades dans des couloirs carrés, à la recherche de quelque bouton dissimulé par le futur cadavre d'un ennemi en mal d'inspiration. Bon, des promenades dans les couloirs, il va y en avoir… mais quels couloirs ! Graphiquement, on est loin des élucubrations de miss Lara. Ici, les textures sont choisies avec soin, les architectures complexes, et les éclairages dynamiques contribuent largement à foutre une ambiance bien prenante, qu'elle soit clean high-tech, ou cradoque-glauque au possible, selon l'endroit où l'on se trouve. Idem pour les ennemis. Fini les mochetés composées d'assemblages de boîtes de savon articulées. On nous promet une cinquantaine de personnages différents, dont vingt-cinq seraient mutables d'une apparence à une autre. Ça aussi, ça va filer de la chaude ambiance lorsqu'on verra un pauvre rat se transformer en gros « quelque chose d'autre » particulièrement hostile. Bien sûr, ces créatures-là sont tellement fantastiques, qu'elles développeront des aptitudes rigolotes comme « courir vite sur les murs et les plafonds », ou encore « exploser en un milliard de petites araignées pleines d'acide très très corrosif ».
Enfin, s'il y a bien un point où ce jeu d'aventure va se distinguer, c'est par la possibilité qu'il offrira de jouer soit à la 3e personne, soit à la 1re « totale ». Je dis « totale », parce qu'on pourra même regarder ses petits pieds lorsqu'on sera amené à marcher le long d'une corniche, au-dessus d'un vide de beaucoup d'étages. Bien sûr, on pourra zapper d'un mode à l'autre en cours de partie avec une très grande souplesse, et les actions possibles entre ces deux visions du jeu seront les mêmes (contrairement à des jeux similaires, comme Outcast ou Vampire, dans lesquels la 1re personne n'avait qu'un rôle « contemplatif »).
Enfin, et comme un plaisir partagé c'est toujours mieux qu'un rocher Suchard, ce sera jouable en réseau, soit en deathmatch, soit en coopératif. Sur ce dernier point, il serait même possible d'obtenir des quêtes secondaires par le Net. Enfin, disons que c'est à l'étude. En tout cas, le background est tellement vaste que cette possibilité reste ouverte.

PETE BOULE



Chacun des personnages aura un domaine d compétence particulier : ici, Minoko va pirate un système de surveillance.



Les gros machins, à la base, c'était des rats.



Côté effets pyrotechniques, l'éclairage dynamique va être utilisé à outrance.

Trade Empires





Le développeur Frog City nous prépare Trade Empires. En commençant en Mésopotamie avec un unique marchand et sa mule, vous aurez 14 siècles pour ériger un empire commercial qui rayonnera sur 4 continents, ou alors juste pour faire des tours en mule pendant 14 siècles. Édité par Eidos, Trade Empires sera commercialisé d'ici fin 2001.

Telex

En plus de Ghost Recon, Red Storm devrait présenter à l'E3 Rogue Spear : Black Thorn. Il s'agira sûrement d'une nouvelle série de missions pour leur jeu de shoot tactique.

PHILIPS, c'est déjà Après-DEMAIN

Des trois phrases suivantes, une seule est véridique :

- « Dans les deux ans, les téléphones portables permettront de réellement surfer sur le Web grâce au WAP 2. »
- « Dans les deux ans, les lecteurs-enregistreurs de DVD vont remplacer les magnétoscopes. »
- « Dans les deux ans, un vaccin révolutionnaire capable de rendre immortels les dindons sera enfin commercialisé. »

Oui, c'est bien la seconde possibilité qui a le plus de chances de se concrétiser. C'est Philips qui le dit. Le constructeur hollandais va d'ailleurs sortir son premier graveur de DVD avant la fin de l'année. Le DVDR1000 coûtera 25 000 francs et sera dispo en octobre prochain. Toujours selon un de leur porte-parole, ils espèrent que ce format d'enregistrement deviendra le plus utilisé vers fin 2002 .

Hausse prévue des CD-R

Philips, Sony et Taiyo Yuden devraient enfin obtenir des manufactures taiwanaises qu'elles leur reversent les royalties qui leur sont dues à la fabrication de chaque CD-R. Préparez-vous donc, d'ici la fin de l'été, à une hausse sensible du prix des CD-Rom vierges. La mise sur le marché de graveurs plus performants et moins onéreux a littéralement fait exploser la demande depuis l'année 2000, au cours de laquelle 3,27 milliards de CD vierges ont été vendus. Aucun ralentissement du phénomène n'est attendu. On estime à 4,5 milliards le nombre de CD-R qui seront vendus en 2001.



Genre : Stratégie Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Maxis Sortie : Début 2002

SimsVille

Dans SimCity, vous deviez gérer des milliers d'êtres humains sans vraiment vous soucier de leurs angoisses et de leurs aspirations ; dans The Sims, vous dorlotiez une petite famille en essayant de satisfaire ses moindres désirs sans vous soucier de l'ensemble de la communauté ; SimsVille vous proposera bientôt de mélanger management économique et relationnel, en vous mettant aux commandes d'une bourgade de faible ampleur.

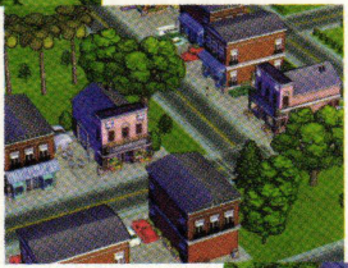
Vous créerez votre village et développerez ses infrastructures (routes, maisons, magasins...) pour diriger, si tout marche bien, la centaine de familles qui viendront s'installer chez vous. Mais attention, ne croyez pas qu'il vous suffira de donner du pain et des jeux pour satisfaire vos concitoyens. Le bonheur d'un sim dépend de plus de paramètres que de quelques morceaux de pain. Les relations de bon voisinage seront essentielles pour que vos concitoyens se sentent bien dans votre version du paradis.





Les saisons ponctueront les événements de votre calendrier : fêtes, jours fériés... En tant que maire, vous aurez tout loisir d'aménager le rythme de vie de vos concitoyens.

Avoir une ville prospère n'empêchera pas les secteurs pauvres de se développer ; à vous de doser les salaires pour ne pas les laisser envahir les quartiers bourgeois.



Comme par le passé, dans votre petite famille de sims, les habitants interagiront entre eux et les actions des uns influeront sur les réactions des autres. Pour que tout ce monde soit heureux, vous devrez donc placer les gens de mêmes intérêts ensemble et leur offrir de quoi assouvir leurs besoins, et ce, sans avoir la possibilité d'agir directement sur leur comportement. Cependant, rien ne vous empêchera d'expérimenter des situations conflictuelles. Après avoir passé des nuits sur SimCity, puis sur The Sims, ce nouveau Sim risque bien de limiter une fois de plus nos heures de sommeil. Heureusement, le jeu ne sort qu'au début de l'année prochaine, voilà qui nous laisse le temps de nous y préparer.

Kika



Le travail représentera une part importante de la vie de vos sims. Pour les rendre heureux, vous devrez leur offrir les conditions nécessaires à leur réussite sociale et familiale.



TECHNOMAGE
UNE ÉPOPÉE FANTASTIQUE DANS UN MONDE DE MYTHES ET DE LÉGENDES
• UN JEU D'ACTION/RPG AU SCÉNARIO POUSSÉ ET CAPTIVANT DANS UN MONDE FANTASTIQUE EN 3D
• DES SCÈNES CINÉMATIQUES ÉBLOUISSANTES
• DE NOMBREUSES QUÊTES PARALLÈLES À ACCOMPLIR
• UNE PRISE EN MAIN RAPIDE APPUYÉE PAR UN MODE TUTORIAL
INFOGRAMES
SUNFLOWERS
the world of entertainment
PC CD ROM
PlayStation
INFOGRAMES HOTLINE [www.fr.infogrames.com][soluces 0892 68 30 20*][3615 Infogrames*]



Si vous lisez Joystick depuis au moins un an et demi, vous avez certainement remarqué dans les news ou dans la rubrique Réseau qu'on ne loupe pas une seule occasion de vous parler de Neverwinter Nights, le prochain jeu de Bioware. D'ailleurs, si vous ne lisez Joystick que depuis le numéro du mois dernier, vous avez bien dû vous douter, avec le reportage de Wanda, que l'on place énormément d'espoirs dans ce titre.
La sortie de Neverwinter Nights constituera une première à plus d'un titre, tout d'abord parce que c'est le premier jeu de rôle vraiment 3D de Bioware. Si la série des Baldur's Gate offrait des décors en bitmap assez somptueux, on ne pouvait qu'être frustrés en regardant des jeux tels que Darkstone ou Soulbringer ; ceux-ci, sans offrir une grande profondeur scénaristique, bénéficiaient d'une ambiance unique apportée par la possibilité de tourner autour des décors et du personnage. La vue choisie pour Neverwinter Nights est classiquement isométrique.
Non seulement cela a le mérite de rappeler de loin le graphisme des autres jeux du développeur, mais cela a le pouvoir aussi d'observer les environs immédiats de l'équipe de joueurs et de voir les dialogues de tous les protagonistes flotter au-dessus de leur tête.

UN JEU DONT LE BUT EST JUSTEMENT DE CRÉER SON PROPRE JEU

La création de scénarios indépendants d'un jeu original par les joueurs est un vieux rêve du monde ludique depuis bientôt quinze ans.
Au fil des années, de nombreuses tentatives ont été faites dans ce sens. Pêle-mêle, on peut citer les Eamon Adventures (en texte), Adventure Construction Set qui permettait de créer des mondes à la Ultima, et d'autres essais plus ou moins aboutis. Si Arcanum fournira au joueur, dès sa sortie, un éditeur de cartes et tout le nécessaire pour créer une aventure solo de taille limitée, il restait à inventer quelque chose qui puisse créer un environnement jouable afin d'y intégrer une bande de joueurs ivres d'une totale liberté virtuelle.
En fait, le plus gros problème auquel se heurtent la plupart des maîtres de donjons en herbe, est la perspective peu ragoûtante d'avoir à se plonger une centaine d'heures dans un soft 3D pour créer un scénario de jeu. Cette hésitation légitime qui déterminera l'emploi du temps du MJ pour les mois à venir est encore accrue par le fait que le game master version micro ne verra même pas son scénario être parcouru par les joueurs, et n'aura pas ce petit plaisir très égoïste de les voir s'émerveiller devant sa créativité débordante, ou plus prosaïquement de les voir se prendre, un à un, tous les pièges mesquins qu'il aura disposés sur leur chemin.
Un autre facteur concerne les outils de création eux-mêmes : à part de très rares cas, ceux-ci sont lourds, difficiles à manier, et bien souvent, il faut apprendre un véritable langage scripté pour parvenir à réaliser quelque chose de

LE PROCHAIN BIOWARE EST UN JEU TRÈS AMBITIEUX. EN FAIT, LE TYPE DE PRODUIT QUI A TOUS LES POTENTIELS POUR RÉVOLUTIONNER UN GENRE, CELUI DU JEU DE RÔLE MICRO.

NEVERWINTER NIGHTS CHAPITRE 1





Concevoir une telle scène prend un peu moins de cinq minutes.

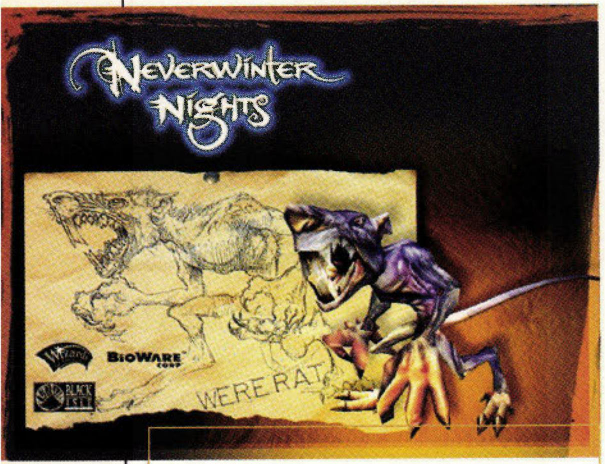
Chauffons UN PEU LA SALLE

correct. Vampire par exemple, demandait au scénariste en herbe de connaître la grammaire du langage Java pour scripter des discussions entre les joueurs et les PNJ, ce qui revenait en gros à passer une Maîtrise de chinois mandarin pour avoir le droit d'aller manger des nouilles au bœuf au resto les « Délices du Mekong ». L'éditeur de scénarios de Neverwinter s'adresse à tous (et vraiment à tous) les joueurs qui ont eu envie de créer leurs propres mondes sans grande connaissance de la programmation. L'éditeur fonctionne en 2D et ne demande aucune capacité de modélisation en x dimensions pour être mis en œuvre : on pioche des objets ou des personnages dans des bibliothèques, que l'on pose façon drag and drop sur les décors. Ici, il suffit véritablement de peindre les architectures, de les creuser et d'y appliquer des murs et autres éléments du décor pour parvenir à quelque chose d'impressionnant très rapidement. C'est d'ailleurs rapide au point qu'un maître de jeu en pleine partie pourrait presque créer son donjon au fur et à mesure de l'avancée des joueurs dans ce dernier. C'est la porte ouverte à toutes les fainéantises, et c'est donc très sympathique.

UNE GESTION MINUTIEUSE DE LA PARTIE

Pour le moment, on ignore s'il sera possible que chaque concepteur puisse créer de nouveaux objets ou textures à partir de rien. Cette décision un peu étrange vient plus d'une volonté de garder un jeu « propre » en réseau qu'autre





Le bestiaire du jeu devrait comprendre 150 créatures et monstres avec leurs variantes.



Chasse, pêche, jeux de rôle et tradition

Depuis le début des années 80, les jeux de rôle sur micro fleurissent régulièrement par paquets de dix. Bizarrement, ils n'attirent pas les joueurs les plus intégristes du jeu « classique », car l'absence de maître de jeu et donc de liberté totale ne leur permet pas d'apprécier ces titres à leur juste valeur. Quelque dix ans après que la moitié du contingent de joueurs s'est fait happer par d'autres domaines (comme le jeu de carte « Magic », le sexe ou les parties de Pokemon pour ceux qui auront vraiment mal tourné), on assiste à une sorte de revival du jeu de rôle. Les joueurs les plus fondamentaliste se sont même lancés avec bonheur dans les massive online role-playing games, qui pallient souvent le manque d'imagination de leurs créateurs par un nombre de participants tout à fait impressionnant. Il est très tentant de penser que des jeux comme Neverwinter Nights pourraient non seulement renouer avec le principe des parties d'antan mais devenir eux aussi des évolutions possibles de ce monde. Plus on prend de l'âge, plus il devient difficile de bloquer une demi-douzaine de joueurs dans un seul endroit pour une partie durant une bonne dizaine d'heures.

chose. C'est aussi le problème que rencontrent la plupart des titres permettant la création à partir d'un éditeur de scénarios : comment le scénariste pourra-t-il envoyer ces objets et textures à chacun des joueurs entrant dans son monde ? Donc, pour le moment, rien d'officiel là-dessus, même si on devine qu'à terme, il devrait être envisageable de bidouiller tout cela en profondeur. En fait, la bibliothèque d'objets et de formes est si importante que tout le monde devrait y trouver son compte, et les possibilités des outils de création offrent tout le nécessaire pour que deux modules ne se ressemblent pas, visuellement parlant. Pour aider la créativité et montrer les possibilités des outils, les développeurs du jeu comptent laisser leur énorme campagne solo totalement lisible. Ainsi, on pourra apprendre par l'exemple comment fonctionne le système de script de conversations, les triggers pour déclencher des actions, ou tout bonnement le fonctionnement du déplacement des personnages ou le mystère des apparitions des monstres. De plus, le toolset sera doté d'un tutorial qui devrait aider le débutant à accomplir les tâches les plus fastidieuses.

Des principes calqués sur les jeux de rôle papier

Si le bon déroulement d'une partie de jeu de rôle repose essentiellement sur l'imagination et le pouvoir narratif de son créateur, un scénario d'un jeu micro doit fournir assez de possibilités pour que le joueur ait tout loisir de parcourir la campagne sans se sentir forcément limité dans ses déplacements (et ses possibilités d'interaction avec le décor et les autres personnages). C'est sans doute ici que l'on touche le plus facilement aux limites d'un éditeur de jeu classique : le fait que les joueurs puissent parcourir une aventure en groupe (lors d'un jeu réseau) ne fait que potentialiser la catastrophe, tout spécialement si le type d'aventure concerne plus l'enquête que le combat incessant. C'est ici qu'intervient

D&D, Chapitre 3

Créé en 1974 par Gary Gygax, Donjons & Dragons peut se targuer d'être le premier jeu de rôle. Celui-ci fut tiré de règles de jeu de stratégie avec figurines. L'univers de ce jeu puisait directement son inspiration des mondes créés par Tolkien, Moorcoock ou Ursula le Guin. Ce monde appelé « Médiéval-fantastique » est celui-là même où l'on gambade joyeusement en jouant à Baldur's Gate ou à Warcraft. Les règles de la première édition, plutôt simplistes, évoluèrent bien des années après en seconde édition, puis en une troisième transformation. Oui, comme Pikachu. Ce sont ces dernières règles qui seront utilisées dans Neverwinter Nights de la création du personnage à la résolution des combats.

Nerverwinter Nights, dont l'idée (de génie) est de proposer au maître de jeu de faire lui-même jouer son module, et par conséquent de pouvoir faire face en personne à toutes les situations auxquelles il n'aura pu penser lors de la création du scénario. On revient ici au principe même du jeu de rôle sur table, et l'ordinateur ne se contente plus de tenter de remplacer l'humain en l'absence de celui-ci, mais bel et bien de redevenir un accessoire remplaçant figurines, plans et dés, et de se contenter de servir le jeu de l'unique point de vue logistique et visuel.

Le retour du MMORPG

J'ai gardé le meilleur pour la fin : la technologie de Nererwinter Nights permet de relier des serveurs entre eux. Plus prosaïquement, cela signifie que vous pourrez créer une porte, une route ou un pentacle de téléportation qui enverront vos joueurs sur une autre bécane, ou un autre maître de jeu que vous officie et où il a lui aussi créé son petit monde. Une fois qu'ils passeront sur ce portail, ils se retrouveront



Les décors champêtres comprennent animations et effets.



Ombres et lumières dynamiques sont générées automatiquement par le moteur du jeu.





dans une toute nouvelle zone. Le but de tout ceci n'est pas de vous débarrasser de tous vos amis, mais bel et bien de créer un univers cohérent où une myriade de serveurs pourront être connectés entre eux suivant le désir de leurs architectes respectifs, qui économiseront ainsi des heures de conception et profiteront du travail d'un autre. Imaginez par exemple le cas où, au lieu de créer un monde, le maître du jeu du cru a décidé d'ouvrir une auberge où tous les aventuriers de France et de Navarre passent avant de partir à l'aventure. Oui, on se retrouve ici dans la bonne vieille taverne chère aux rôlistes, un lieu d'échange entre joueurs et le point de départ idéal d'une quête.
Cela permettrait aussi, à terme, de créer une véritable ville où les bâtiments les plus animés ou les plus fréquentés seraient en fait hébergés par d'uniques serveurs avec des scénaristes spécialisés pour un certain type d'environnements. Ici, on touche le délire puisque les concepteurs ne se contentent plus d'endosser le rôle d'un créateur de scénario ou d'un acteur, mais aussi celui d'un bourgmestre, d'un châtelain, en fait le rôle d'un lieu. C'est d'autant plus faisable que chaque monde devrait pouvoir héberger jusqu'à 64 joueurs. Dans le cas où les serveurs sur lesquels abouti un portail sont fermés, cette porte ou endroit apparaîtra close elle aussi. Tous les serveurs souhaitant héberger des joueurs occasionnels seront placés sur une liste centralisée et accessible à tous, de façon à pouvoir créer des liens avec eux. Mais chaque scénariste sera aussi le maître absolu quant aux règles s'appliquant sur son territoire ou sur le type de personnages qu'il souhaite accueillir au sein de ses frontières. Pour ce faire, Bioware prévoit un systèmes de filtres très élaboré. Pour éviter les débarquements de gros lourds, la possibilité de bannir un joueur ne fonctionnera pas de façon classique sur son personnage, son IP, ou même le nom de domaine de son provider, mais tout simplement sur le numéro de série de son CD de Neverwinter. Pareillement, le joueur solitaire, sans aucun autre compagnon de route, pourra rechercher un module ou jouer avec le même système de filtre où il fera une requête correspondant à ses critères de jeu, à son alignement ou à son niveau. Ou alors, pourquoi pas, se rendre dans la fameuse auberge citée plus haut.

Bioware a vu grand, très grand

On le voit bien : ici, tout a été mis en œuvre pour coller le plus possible au jeu de rôle papier et pour qu'un groupe de joueurs se comporte aussi naturellement qu'il le ferait autour d'une table. Les problèmes de logistique comme la séparation d'un groupe scindé en deux ou trois parties est aussi abordé : le MJ aura a sa disposition tous les outils nécessaires pour se téléporter d'un endroit à un autre, et pour gérer ce genre de situation.

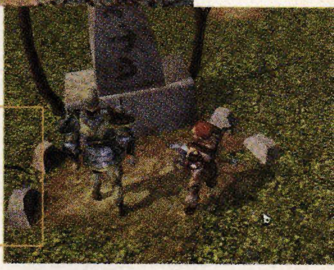
Lexique

Maître de jeu, ou MJ : le scénariste, le narrateur et le réalisateur d'une partie de jeu de rôle. Par extension, la personne qui crée l'environnement ou les modules.

P.N.J. : un personnage qui n'est pas incarné par le joueur mais par l'ordinateur ou le maître de jeu.

Module : scénario, monde, environnement de jeu.

MMORPG : Massive Multiplayer Online Role Playing Game : Jeu de rôle online massivement multijoueur (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).



La vue reste toujours sur le même axe mais permet de grosses variantes sur le zoom.

Mais parlons plutôt de taille puisque c'est si important, d'après ce que m'a dit Wanda.
Les cartes les plus grandes pourront avoir une dimension de 32 « tiles » sur 32. Si ça ne vous parle pas, c'est parce que j'ai oublié de vous dire que chacune de ces cases fait 10 mètres de côté. Un rapide calcul de tête (mmm menu Démarrer, Accessoires, calc.exe...) m'apprend que les zones les plus énormes pourront mesurer un peu plus de 100 000 mètres carré, ce qui représente grossièrement la moitié d'une ville médiévale de dimension moyenne pouvant facilement contenir 200 bâtiments.
Bien entendu, rien n'empêche de subdiviser les régions les plus grosses en deux ou trois parties, pour faire par exemple une jolie capitale.
Alors, jamais l'hiver ? En fait, si : contrairement à ce que son titre pouvait laisser supposer, Neverwinter Nights devrait sortir en France au mois de décembre 2001.

Bob Arctor



Ça faisait quand même longtemps qu'on n'avait pas parlé d'avenir... Pas celui qui consiste à définir la sortie du prochain magazine Joystick, mais l'autre. Celui qui va déplacer l'homme dans l'espace un grand coup, et qui va nous forcer à rencontrer une foule de petits hommes verts (ou gris). Le jeu commence au moment où les terriens arrivent à créer un accord de paix. C'est vrai que les terriens ont toujours été pacifiques entre eux. Alors vous pensez, avec des aliens...
Puisque cela se passe dans l'espace avec une foule de petits vaisseaux, la troisième dimension semble avoir été exploitée.
Le moteur nous permettra de faire tourner confortablement l'écran de jeu, ou de zoomer sur chacune des cent vingt unités que l'on pourra construire, et, durant les combats, les vaisseaux pourront se positionner les uns sur les autres. Comme d'habitude, on devra se servir des ressources que nous offre l'espace, de manière à faire tourner nos petites machines de guerre. Cependant, il ne faudra pas s'attendre à un système de gestion aussi complexe qu'un jeu de stratégie spatial pourrait le laisser espérer.
Graphiquement, ça a l'air mignon tout plein ; l'affichage pouvant d'autant plus taper dans les hautes résolutions, ça balance pas mal de détails à la vue. L'usage du moteur 3D permettra quelques trouvailles. Par exemple, on pourra tracter des vaisseaux pour les capturer, et des explosions pourront dévier de gros astéroïdes vers une infrastructure ennemie ; il ne sera pas possible aux plus gros vaisseaux de passer à travers tout un champ d'astéroïdes, ou encore un vaisseau explosant au milieu de son escadre pourra entraîner la destruction de ses ailiers. Reste à savoir si ces trouvailles, liées à l'emploi du moteur, seront bénéfiques au gameplay général. Il ne faudrait pas tomber sur un énième Stratégie Temps Réel dans lequel, d'un ample geste de la souris, on sélectionne les plus gros vaisseaux dernier cri, qu'on a sortis en cinquante exemplaires, pour les envoyer paresseusement gagner la partie à notre place.

Pete Boule



Élément étonnant dans le jeu : des infrastructures indestructibles seront disposées afin de recréer de véritables « accidents de terrain » infranchissables, alors que, théoriquement, dans l'espace, tout est évitable.



OUTFORCE

GENRE
Stratégie Temps Réel

ÉDITEUR
TF1 Multimédia

DÉVELOPPEUR
Infinite Loop
03 Games

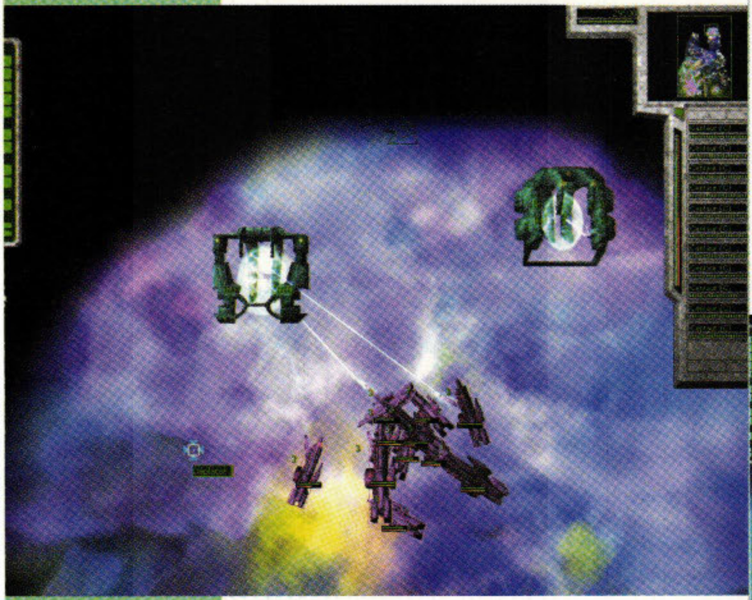
SORTIE PRÉVUE
Le premier week-end du 15 août du siècle



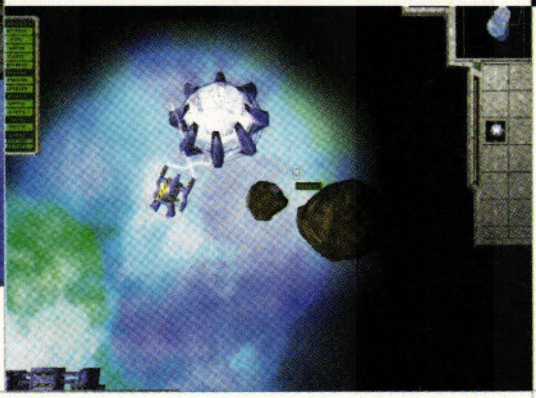
Le moteur nous permettra de zoomer sur les unités.



On pourra capturer des unités ennemies, afin de voler de nouvelles technologies.



L'exploitation de la 3D nous permettra de placer des vaisseaux les uns au-dessus des autres.



Naturellement, on aura droit à des unités de construction, histoire de fabriquer nos usines, nos mines, et de pouvoir réparer nos vaisseaux endommagés.

Concours



Bon, j'admets que le titre est un chouïa salaud : c'est quand même placer la barre un peu haut. Mais qu'importe : après tout, à cœur vaillant, rien ne sert de courir ; et qui ne tente rien ne vend pas la peau de l'ours. Alors voilà, à Joystick.fr, nous sommes dans notre période « Et vazy que je vais faire développer des jeux par les lecteurs ». Ce qui veut dire qu'on vous a mitonné deux concours pour la durée de l'été : un concours de développement et un concours de scénarios. Le premier, je vous l'ai présenté le mois dernier en détail : il s'agit de développer une démo non interactive du jeu de vos rêves. Le concours, en partenariat avec 4X Technologies et Wanadoo, permettra à l'équipe gagnante d'emporter la licence complète du moteur Phoenix 3D (d'une valeur d'environ 300 000 francs ; oui, quand même). Vous trouverez infos et inscriptions sur le site Joystick.fr (www.joystick.fr/actus/fiche_actu.php3?ID=189).

Faites mieux que Baldur's Gate & Fallout réunis !



100 % jeu de rôle

Le second concours est bien plus abordable. Pas besoin d'une bécane de folie, d'une licence 3DS Max et de savoir programmer ou dessiner : il vous suffit d'un pécé, d'un traitement de texte et d'un cerveau en état de marche (avec plein de RAM et de gigahertz dedans, quand même). Vous qui avez adoré Baldur's Gate et Fallout, qui attendez Neverwinter Nights la bave aux lèvres, tenez-vous prêt : pour fêter les cinq ans d'existence du site Joystick.fr, nous nous sommes associés avec le magazine « Casus Belli » pour vous proposer un grand concours d'écriture de scénarios de jeu de rôle sur micro !
Vous pouvez partir dans la direction que vous voulez, il n'y a pas de restrictions : médiéval-fantastique, contemporain, cyberpunk, science-fiction, gréco-romain, gothic-inca... vous êtes même encouragé à inventer votre propre époque ou votre propre univers. Ce qui nous intéresse, finalement, c'est d'avoir des personnages qui tiennent debout, une histoire intéressante, et un univers auquel on puisse croire.

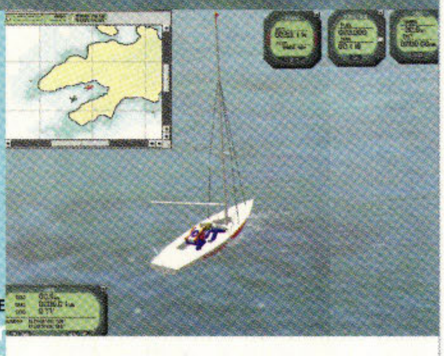
Concrètement

Nous vous demandons un scénario (avec éventuellement, séparément, une description de l'univers et des personnages), un synopsis et un descriptif du gameplay du jeu envisagé. Le tout devra être fourni sur un fichier (au format PC : Word ou RTF) et ne pas dépasser 60 000 caractères (dont 5 000 caractères de synopsis). Bien entendu, vous devrez être enregistré sur le site et avoir fourni vos coordonnées. Toute participation ne respectant pas ces contraintes sera impitoyablement éliminée. Et son auteur pendu par les poils du nez jusqu'à ce que râle s'ensuive.

Les glorieux gagnants verront leur scénario paraître dans « Casus Belli » et sur les sites www.joystick.fr, www.casusbelli et www.idlivre.com. Ils gagneront également des abonnements à « Casus Belli » et à « Joystick », des jeux de rôle des Éditions Multisim ou des romans des Éditions Mnémos. Pour avoir tous les détails sur les lots, les conditions de participation et le règlement, reportez-vous à la description du concours sur www.joystick.fr. Le concours est ouvert dès le 1er juin 2001, mais vous avez tout l'été pour réfléchir et écrire, puisque la date butoir de réception des scénarios a été fixée au 3 septembre 2001.







GENRE
Simulateur de voile

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Stentec

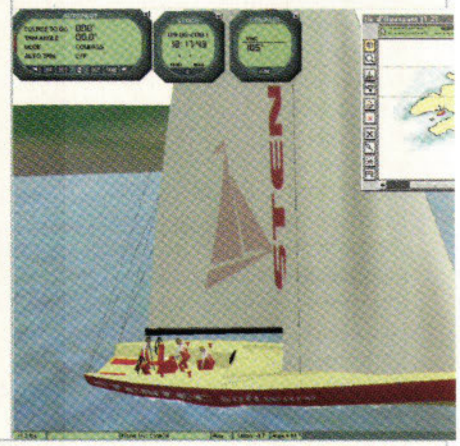
SORTIE PRÉVUE
N.C.

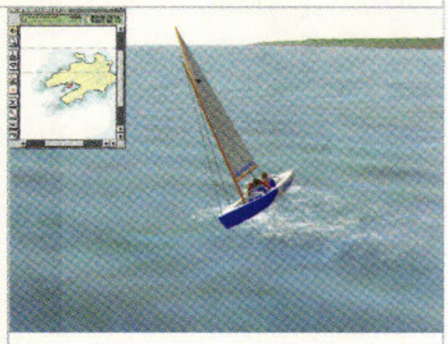
SAILSIMULATOR 4

J'écris pour toi, Jean-Baptiste, mon lecteur imaginaire passionné de simulateurs de voile. J'imagine tes yeux tout mouillés d'émotion devant cette preview de Sailsimulator 4 et c'est toi, oui, toi Jean-Baptiste, qui me donne la foi en ce jeu un peu étrange, où il n'y a ni streums à flinguer, ni otages à libérer. Sailsimulator était auparavant distribué uniquement sur Internet, et il devrait bientôt sortir en version commerciale. Je vais donc t'expliquer, Jean-Baptiste (puis-je t'appeler « Jibé » maintenant qu'on est presque intimes ?), ce que tu peux attendre de ce titre. Cette nouvelle version de Sailsimulator permettra de naviguer dans trois zones différentes : l'Île d'Ouessant sur la côte française, au milieu des nappes de pétrole, le lac Vierwaldstatter en Suisse, et une aire spéciale réservée aux débutants. Six bateaux seront disponibles : le Laser, le Soling, le Valk, le 10 m Sailing Cruiser, le Flying Dutchman et l'Optimiste. Comme à chaque nouvelle version, les modèles physiques seront encore un peu plus raffinés. La gestion des vagues et du vent sera toujours plus réaliste et la dynamique du bateau encore plus pointilleuse. On notera aussi une toute nouvelle interface, qui a presque l'air agréable, avec une vraie carte GPS et la batterie des instruments classiques (compas, sonde, altimètre, anémomètre... cherchez l'intrus). Au niveau purement graphique, il ne faut pas s'attendre à des miracles, mais ça devrait quand même être plus... euh... disons moins sommaire que les précédentes versions. On aura notamment droit à une belle modélisation des mouvements de la mer, à plusieurs couches nuageuses en mouvement, ou encore à des effets de particules pour le sillage du navire. Et si tu as beaucoup de temps libre, Jibé, mais vraiment beaucoup hein, et que tu t'ennuies très très fort, tu pourras même construire ton propre bateau, modéliser des aires de navigation, et partager tout ça avec tes amis internautes sur www.sailsimulator.com. Yep, c'est écrit en gros et en gras sur le communiqué de presse : Sailsimulator 4 ambitionne d'être l'équivalent nautique de Flight Simulator. Oui, mais Flight Simulator 4 alors. En tout cas, bon courage pour faire flotter les Airbus.

ackboo

Voiles en ciseau ! Euuuh non ! Le foc bâbord plutôt ! Oh et puis démerdez-vous !





Paulo et Jeannine pris dans une mer démontée. On a repêché leur cadavre deux jours plus tard.





CYCLING MANAGER

GENRE
nagement d'équipes cyclistes

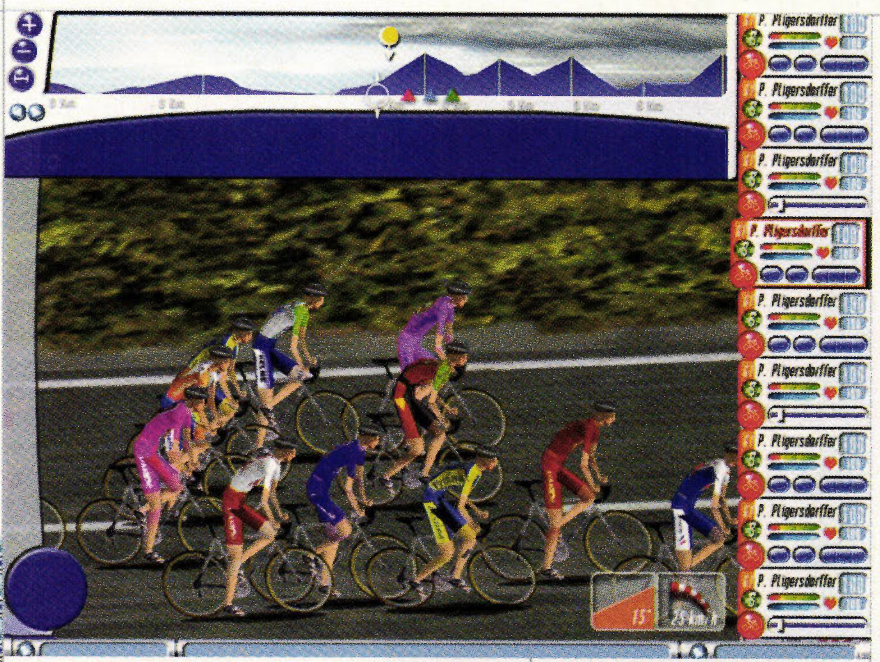
ÉDITEUR
Focus Marketing

DÉVELOPPEUR
Cyanide

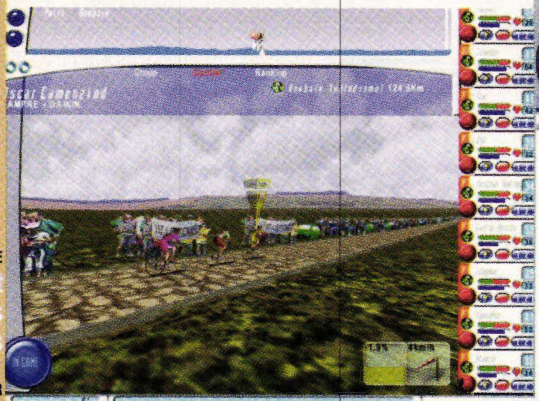
SORTIE PRÉVUE
n juin 2001

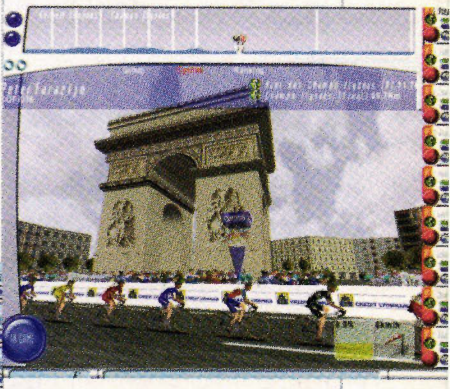
Ahhh la petite reine, le sport consensuel par excellence ! C'est vrai, rarement une discipline n'aura réuni autant de monde autour d'elle : sportifs, supporters, médecins, journalistes, écrivains, laboratoires pharmaceutiques, juges... Enfin, tout le monde connaît l'histoire, hein, on ne va pas tirer sur la voiture-balai. Ce n'est d'ailleurs pas l'intention des frenchies de Cyanide, qui, pour leur premier jeu, vous proposent de reprendre goût à la compétition pédalistique. Cycling Manager vous place ainsi à la tête d'une équipe pro, qu'il faudra bien évidemment mener à la victoire. Quatre classements principaux sont proposés (par équipe et en individuel, dans le cadre de la Coupe du Monde ou des épreuves saisonnières). Une trentaine de rendez-vous plus ou moins prestigieux sont également présents ; eh oui, bien évidemment, le Tour de France en fera partie. La base de données des coureurs intègre au total 400 pèlerins répartis dans 20 équipes, dont les noms seront certainement ceux des vrais (mais la chose est actuellement en cours de négociation). En plus des classiques options de management (transferts, composition de l'équipe, définition des stratégies en course, etc.), Cycling Manager a la bonne idée d'intégrer la phase de course, durant laquelle il est possible de donner divers ordres à vos brebis. Vous devrez alors composer avec les paramètres de fatigue, de battements cardiaques, ou encore de réserve d'énergie, pour gérer l'effort de vos coureurs sur toute la longueur de l'étape (chacune est longue d'un vingtaine de minutes...). Pour le reste, on en reparlera au moment du test. Toutefois, même si l'on sait d'ores et déjà que Cycling Manager ne sera pas exempt de défauts (pour des raisons de temps de développement et d'accessibilité aux machines les plus modestes), le fait qu'il soit le premier soft du genre à s'intéresser à cette discipline ne pourra que jouer en sa faveur.

Fishbone

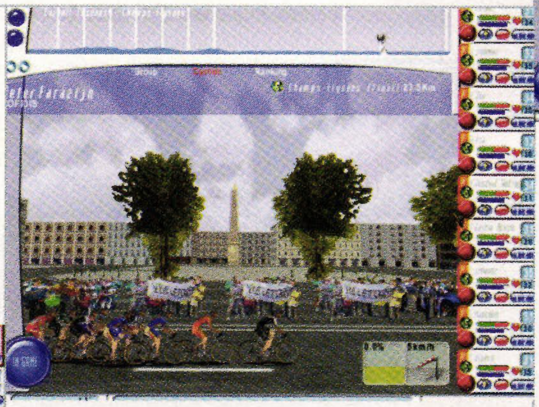


Ça, ce sont des grimpeurs en train de grimper.





Ça, c'est l'arc de triomphe.







joystick à voir sur le CD-Rom n° 127



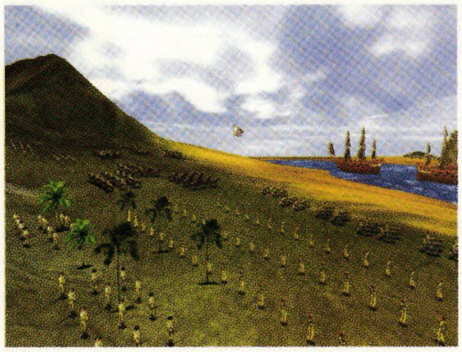
Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Microïds
Développeur : Microïds
Sortie : Printemps 2002

Guerre et Paix

Microïds ne va pas tarder à nous donner une nouvelle bonne raison de se foutre sur la gueule entre amis. Le jeu Guerre et Paix sera un Stratégie Temps Réel assez éloigné du roman éponyme. Il exploitera un moteur 3D et permettra d'observer les différents champs de bataille sous tous les angles possibles. En gros, on aura la possibilité de gérer les armées des six grandes nations du moment : la France, l'Angleterre, la Prusse, l'Empire ottoman, la Russie et l'Autriche, durant ces années folles qui se sont étendues de 1796 à 1815. Il s'agira d'un véritable jeu de guerre et de domination, avec tout ce que cela comporte, en partant de l'alliance jusqu'à l'occupation et la « pacification » des territoires censés appartenir à l'ennemi. Pour bien faire, chacun de ces pays disposera d'un choix de six campagnes différentes pour s'exprimer pleinement dans le jeu de la domination d'autrui. Inutile de dire que ce sera jouable en réseau, avec des sessions de six joueurs.



Les unités seront toutes plus ou moins compétentes dans certains domaines de combat. Par exemple, certains hommes seront plus spécialisés dans le combat à distance que dans le combat au contact. De plus, selon les types d'affrontement, la formation desdites unités prendra toute son importance. Chacune des armées aura trois composantes différentes : les fantassins, la cavalerie, et l'artillerie. De plus, les nations auront en bonus des unités d'élite, comme les Highlanders écossais pour les armées anglaises, ou les sapeurs du Génie pour l'armée napoléonienne. Comme ce jeu se déroule dans une bonne partie du monde, chacun des



protagonistes aura droit à une flotte (oui, même l'Autriche, puisque sa flotte est basée à Trieste, en Italie, département autrichien a l'époque). On pourra donc aussi bien exterminer d'autres navires que des hommes s'ils sont trop près d'une côte. En tout et pour tout, chaque camp possèdera 14 types d'unités différentes. En ce qui concerne la capacité d'affichage sur l'écran, le jeu n'est pas encore assez abouti pour avancer un chiffre précis. Une chose est sûre : on risque d'en trouver beaucoup.

En matière de ressources, le concept du jeu essaie de simplifier au maximum certaines données. Ainsi, seules deux « matières premières » seront utiles à la bonne continuation des vastes campagnes militaires : l'or et les hommes. La seule source valable de ces deux nerfs de la guerre viendra des villes qu'on pourra conquérir. Le jeu en prévoit 150 différentes, et toutes designées selon les régions et les pays où elles se trouvent.

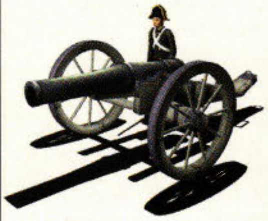
Bien qu'on puisse prendre les cités par la force, on aura aussi la possibilité d'en acheter, d'en voler si on choisit de fomenter des rébellions, ou encore de soudoyer les responsables politiques locaux. Inutile de dire que pour conserver certaines villes récemment conquises, il faudra déployer des trésors d'imagination pour rendre la population heureuse d'être envahie.

Tout cela pour dire que les lois de la territorialité entre prédateurs prendra tout son sens dans un aspect diplomatico-stratégique propre au jeu.

Enfin, un nouveau concept fera son apparition dans le gameplay. Celui-ci consistera à acheter des événements, contre monnaie sonnante et trébuchante. Par exemple, il sera possible d'acheter des désastres économiques applicables à ses ennemis, ou bien d'envoyer un excès de mauvais temps sur la flotte d'un voisin trop voyageur pour être honnête.

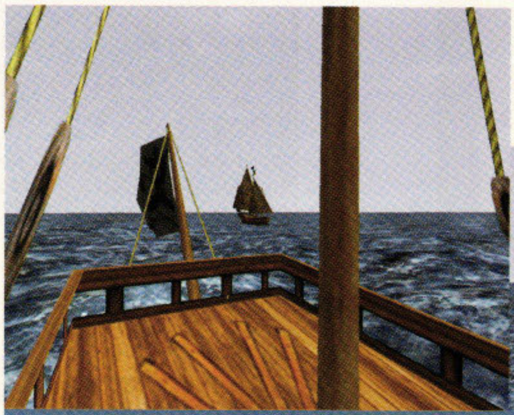
Pour rire, et bien que le jeu ait respecté une certaine trame historique, on aura même droit à des scénarios absurdes et cons. Par exemple, on pourra enlever le Pape (la rançon est de 1 franc par catholique. Eh oui, l'aventure c'est l'aventure), ou encore kidnapper Beethoven à Vienne pour que, dans un premier temps, le moral de l'armée de Prusse soit au plus bas, puis dans un second temps, pour que celui de l'Empereur et de la grande armée soit au plus haut. Comme quoi, écrire l'Histoire en faisant des conneries en même temps n'est pas impossible.

Pete Boule





Selon les terrains et les types de combat, il sera conseillé au joueur d'adopter des formations pour favoriser le combat au contact, ou le combat à distance.

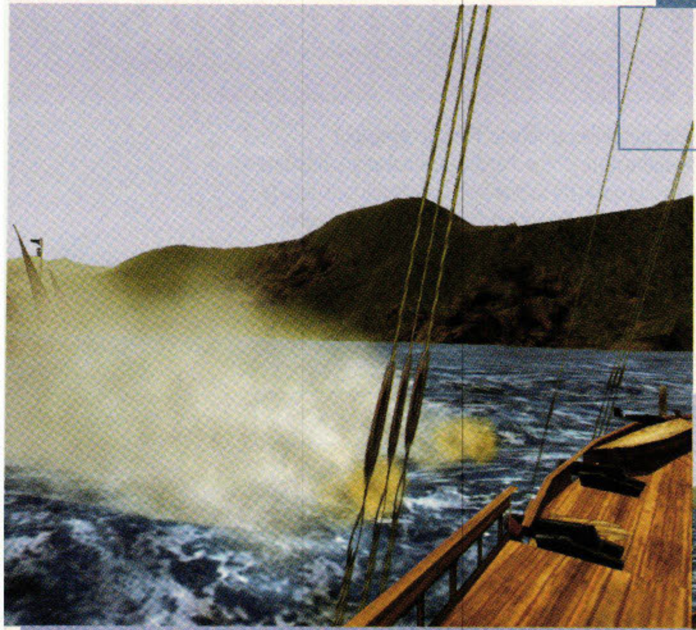




>Genre : Stratégie massive online
>Éditeur : Microïds
>Développeur : Microïds
>Sortie : Printemps 2002

CORSAIRES ONLINE

De tous les univers persistants qui ont été créés, il en manquait quand même un : celui des pirates des mers des Caraïbes et des corsaires du roi. Pour l'année prochaine, les gens de Microïds comptent combler cette carence en nous offrant Corsaire Online. L'action nous plongera dans les meilleurs moments de la navigation marchande et de combat du début du XVIIIe siècle. La vue sera en 3D temps réel, à la première personne, ou éloignée du navire, selon les désirs du joueur. On se retrouvera dans la peau d'un capitaine de vaisseau, dont les deux principales activités consisteront à explorer les mers du sud pour trouver de l'or, et attaquer des bateaux ennemis pour… trouver de l'or.
En somme, de très saines occupations. Dans un premier temps, le joueur sélectionnera le pays auquel il prête allégeance, puis il devra choisir sa profession. On pourra être capitaine de vaisseau militaire, capitaine corsaire (vous savez, les militaires free-lance et anonymes du gouvernement), capitaine marchand, ou encore capitaine pirate. Les missions et les quêtes dépendront de la profession et la nationalité choisies par le joueur, et suivant les échecs ou les succès dans les tâches attribuées, il verra se tailler une réputation qui le précédera dans tout cet univers persistant.

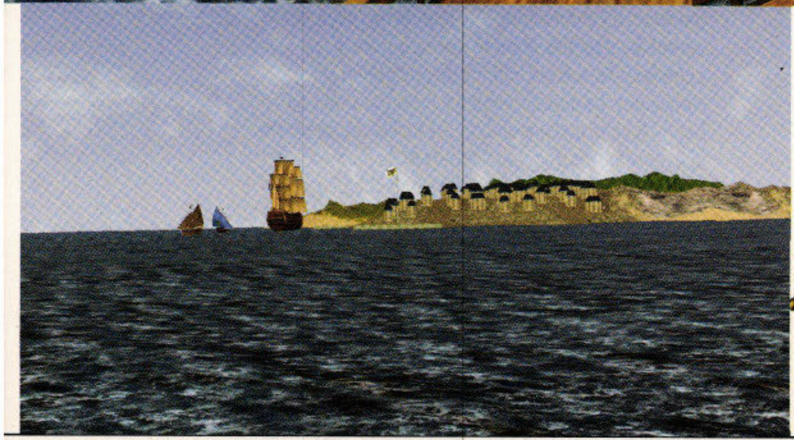




Pas mal d'effets visuels et pyrotechniques seront utilisés lors des combats. Ce genre de choses qui nous poussent à dire : « Mmm, ça sent bon la poudre ».

Bien que les combats fassent partie intégrante de la vie d'un capitaine de navire, flottant dans les environs de la Jamaïque du XVIIIe siècle, le côté économique et exploratoire des choses ne sera pas pour autant oublié. Après tout, il faudra bien trouver de bons moyens de s'enrichir pour se payer un fabuleux trois-mâts… Et ce n'est pas forcément en exterminant tout le monde qu'on y arrivera facilement ! Ainsi, on se verra offrir des missions d'exploration, dans lesquelles on aura la possibilité de découvrir or et célébrité ; on pourra aussi établir des routes commerciales entre des comptoirs (gérés dans un premier temps par le serveur), ou encore, tenter de poursuivre un dangereux pirate criminel, rien que pour le fun et la re-célébrité qui s'en suivront. Il va sans dire qu'il y aura aussi tout un aspect concernant la gestion de l'équipage et de tout l'armement que l'on mettra à bord de son navire. En plus de ça, au fur et à mesure de la progression du joueur dans cet univers, on aura accès à vingt navires différents. Maintenant, il est impossible de savoir si le joueur aura la possibilité de gérer toute une flotte. Il semblerait qu'on ait affaire à une sorte de Mankind sur l'eau, mais pour le coup, on espère que cette fois-ci, le jeu tiendra ses promesses. En tout cas, y a du fort potentiel dans l'air.

Pete Boule

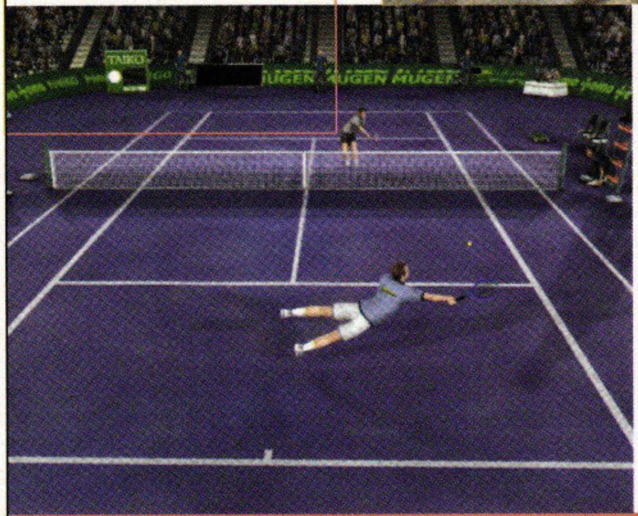








Dans Tennis Master, les chutes, bonds et autres acrobaties pour attraper la balle jaune seront provoqués selon la position du joueur par rapport à la balle, son appui, ou encore sa vitesse.





Mise en jambes

Tennis Master, c'est Microïds Canada qui le réalise. Pour faire les choses correctement, Microïds a obtenu la licence de l'ATP. Le jeu paraît peut être simple, mais une série de règles y ont été établies. Pour commencer, les joueurs devront gérer la fatigue de leurs sportifs à l'écran. Ça paraît bête, mais en jeu de fond de cours, être un peu crevé peut faire rater quelques balles qui ont l'air simple au premier abord. Idem pour la masse des joueurs : ici, il sera impossible de reprendre une balle envoyée à contre-pied ; toute l'inertie de ce sport sera bien présente. Le moteur sera en 3D, et les développeurs ont fait en sorte de simplifier les commandes, en ne donnant que trois

Il n'y a pas que des fourmis,



coups possibles au joueur. Pour le reste, tout dépendra de la jambe d'appui du tennisman, ainsi que de sa vitesse et de sa position, la balle partant dans la direction que le joueur souhaite, en appuyant sur la flèche en même temps qu'il appuie sur la touche Action. Ce sera donc assez intuitif. Pour le moment, le détail des textures, les animations du public, et l'effet de l'éclairage dynamique sur les joueurs n'ont pas encore été achevés.

Mise en route



Le deuxième jeu de sport s'appelle Master Rally. Sa sortie est elle aussi prévue pour cet été, c'est le studio Steel Monkeys qui développe le jeu, et là aussi, Microïds a réussi a obtenir des licences constructeur pour modéliser les voitures. Quarante-deux cartes topographiées, tirées des parcours du championnat du monde de rallye, seront accessibles. Pour éviter de rendre le jeu complexe, toutes les options de navigation seront simplifiées. Le moteur employé nous garantit une bonne fluidité de l'ensemble ; les collisions semblent bien gérées, les décors sont nets et de bonne profondeur. Cependant, en l'état, tout l'habillage manque. On nous promet néanmoins des effets de particules pour la poussière ; les reflets sur la carrosserie demeurent absents, on ne trouve pas d'animation de public, et d'ailleurs, pas de public non plus, pas plus qu'une gestion des paramètres de la voiture. Bref, comme pour le jeu précédent, on va attendre pour se faire une opinion.



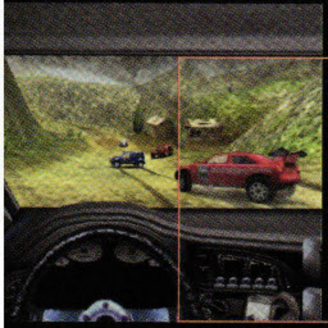
FOURMIS 2

Pour simplifier, le jeu aura un nouveau moteur, il sera plus amusant et surtout nettement plus beau. On nous promet que l'équipe de développement a pris acte de nombre d'observations faites pour le premier Fourmis ; du coup, le gameplay serait beaucoup plus proche de Dungeon Keeper, et l'on pourra « s'incarner » dans une des fourmis en action. Le joueur devra donc gérer ses troupes et se lancer dans la conquête du territoire extérieur, tout en s'occupant de l'expansion de sa fourmilière. Les combats sous terre sont évidemment prévus. Le joueur pourra construire des salles comme il l'entend, toutes dotées d'une issue. Autre élément

CHEZ MICROÏDS

notable : le moteur ne nous obligera plus à regarder le sol en permanence, puisqu'il sera possible de monter dans les arbres pour suivre la progression de nos petits insectes. Cinq espèces seront jouables, de la fourmi rousse ou naine, jusqu'aux abeilles, espèces volantes, en passant par la termite, championne toutes catégories des sous-sols. Évidemment, il faudra composer avec une foule de proies et de prédateurs, ainsi qu'avec les intempéries qui compliqueront la tâche du joueur. Le deuxième volume promet d'être plus accessible dans son gameplay, les commandes du jeu ayant été simplifiées et les cartes réduites, histoire de doter le jeu d'un bon rythme. Le jeu s'annonce tellement performant que sa configuration requise sera de l'ordre de l'Athlon 700. Bon, en attendant que ça sorte, peut-être que ces machines coûteront trois francs six sous. Enfin, trois euros six cents.

PETE BOULE



Pour Master Rally, on nous promet une I.A. qui parviendrait à imiter le comportement agressif d'un concurrent énervé.

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC

>Genre : Action multijoueur >Éditeur : The 3DO Company
>Développeur : New World Computing >Sortie : Juillet 2001

On connaît bien les Ricains de New World Computing. Pour leurs jeux de rôle kitsch à la grande durée de vie : les Might & Magic (huit épisodes parus). Et aussi pour leur série de jeux de stratégie, les Heroes of M&M, qui ont charmé des générations de joueurs (vive le hotseat !). Depuis quelque temps, New World essaye de mettre un pied dans le domaine du jeu d'action en 3D. Crusaders of M&M ne nous avait pas vraiment convaincus. Aujourd'hui, ils reviennent à la charge avec Legends of M&M, un jeu exclusivement multijoueur (réseau local, Internet) au concept rigolo.



Dans le mode Capture du drapeau, il s'agit en fait de ramener une épée dans son camp.



Team Fortress chez les elfes

Imaginez un mélange de Might & Magic pour le background et de Team Fortress / Counter-Strike pour le gameplay, et vous aurez une bonne idée du concept de Legends of M&M. Comme dans Team Fortress, Legends of M&M propose plusieurs classes de personnages, mais à la sauce médiéval-fantastique cette fois. Comme dans Team Fortress, les joueurs sont regroupés en équipes qui s'affrontent pour atteindre un objectif particulier. Les objectifs consistent à récupérer l'épée Excalibur, à escorter un roi (en évitant qu'il ne soit lâchement assassiné par l'équipe adverse), à sauver une princesse (parvenir à un endroit de la carte et revenir avec Cendrillon au point de départ sans qu'elle ne se fasse violer en route), etc.

La principale différence entre LOMM et ses illustres modèles, c'est qu'il incorpore des monstres gérés par l'I.A. Les monstres gardent des coffres et des axes stratégiques sur la carte et prendront un malin plaisir à attaquer les joueurs des deux équipes, sans discrimination.

ur certaines cartes, l'objectif pourra être d'ailleurs de réduire en miettes un groupe de monstres ou un monstre en particulier. Par exemple buter le Dragon, fallait y penser. Dans le bestiaire tout droit sorti du monde haut en couleurs de Might & Magic, on trouvera des dragonfly (libellules géantes), des liches, des beholders, des harpies, des basilics, des guerriers squelettes, des trolls, des golems ou autres Titans. Ces derniers bestiaux étant plutôt imposants, il faudra les efforts concertés de tous les membres d'une équipe pour en venir à bout. La présence des monstres devrait aussi bousculer les habitudes des gros lourds du camping. En butant les monstres, on pourra récupérer de l'argent pour s'acheter de l'équipement, une motivation supplémentaire pour faire la chasse aux sales bestioles ; en admettant que ce ne soit pas l'inverse qui se produise.





Une bonne équipe saura utiliser les points forts de chaque classe.

Lance-roquettes ou épée à deux mains ?

Il y aura six classes de personnages. Les trois premières seront alignées côté Bien (Paladin, Druide et Sorcière), alors que leurs petits copains d'en face bosseront pour le compte du Mal (Guerrier, Hérétique et Archer). La grosse différence entre les classes se situera dans leur capacité à utiliser les différentes armes du jeu et la magie. Les sorcières et archers seront habiles pour les armes à longue portée (sortes de snippers). Les druides et hérétiques se serviront d'armes à moyenne portée, alors que guerriers et paladins se spécialiseront dans la boucherie au contact. Ça n'empêchera pas un guerrier d'utiliser un arc, sauf qu'il sera juste super mauvais.



La Barbie girl en rose, c'est bien évidement la princesse.



Chaque classe de personnages démarre avec une arme de contact et une arme d'attaque à distance. Sur les dix-huit armes disponibles, douze seront accessibles à tous les types de persos. Mais on trouvera aussi six super armes qui ne pourront être utilisées que par une classe donnée. Par exemple, l'archer pourra acheter un Arc magique permettant de contrôler la flèche en l'air grâce à un système de visée avancé. La sorcière pourra s'offrir une baguette spéciale avec une fonction de zoom, susceptible de tuer en un coup. Le guerrier fantasmera sur un Marteau de la mort qui occasionnera des dégâts de zone. L'achat des armes se fera comme dans Counter-Strike : avant le démarrage de la partie et quelques secondes après. Toujours comme dans Counter-Strike, plus vous buterez d'ennemis et réussirez les objectifs de missions, plus vous amasserez d'or et pourrez vous payer un équipement de choix. On devrait trouver des dagues, rapières, épieux, masses, fléaux, hallebardes, cimeterres, arcs et autres arbalètes, côtoyant des trucs comme des armures de cuir, de plaques et magiques. Ou même des bonus : super-saut, invisibilité, téléportation, etc. Évidemment, il sera possible de faire les poches des macchabées et récupérer leur matos pour s'en servir.

Fire in the Hole !

New World Computing a sorti une démo de LOMM. On en a profité pour y jeter un œil. Sur Internet, la recherche des parties déjà créées est automatique, LOMM intégrant Gamespy arcade. Obligé d'y jouer via un modem 56k (à cause du firewall de la rédac'), on a été agréablement surpris par la fluidité des parties (regroupant jusqu'à seize joueurs). LOMM est basé sur le LiTech Engine 2. C'est pas moche et ça tourne très correctement. Étonnamment, les guerriers ne sont pas à l'honneur. Dans les terrains à découvert, les classes qui tirent à distance sont bien plus efficaces. LOMM comprend une vingtaine de cartes plutôt grandes et bien foutues (passages, postes de snipe, bassins remplis d'eau où l'on peut se planquer…). Le plus amusant est de se retrouver dans une sorte de Counter-Strike à la sauce médiévale. On a un menu pour balancer des messages aux autres membres de l'équipe. Si on crève en cours de route, on peut continuer à suivre la baston à travers les yeux des autres joueurs, exactement comme dans Counter. Bref, LOMM c'est plutôt marrant. Manque plus qu'une bonne sainte grenade aveuglante.

Ian Solo

Les classes

Le Guerrier :
Il est grand, il est fort, mais c'est la seule classe incapable d'utiliser la magie. Pour compenser, il met des coups de boule à tout le monde.

Le Paladin :
Dévoué comme un jeune labrador, le Paladin est un guerrier à qui on aurait enlevé un peu de muscles mais ajouté la capacité de lancer des sorts de Clerc.

L'Archer :
Autant le Guerrier et le Paladin aiment le contact, autant l'Archer préfère se planquer en hauteur pour balancer ses flèches comme un gros fourbe. Si un ennemi s'approche de trop près, il lui reste un semblant de magie pour espérer survivre.

L'Hérétique :
Un peu chétif en combat rapproché, l'Hérétique devra compter sur ses sorts offensifs et défensifs pour espérer survivre.

La Sorcière :
La Sorcière est l'antithèse du Guerrier. Incompétente au combat physique, elle ne doit la vie sauve qu'à l'usage intensif de la magie.

Le Druide :
Pour ceux qui n'arrivent pas à se départager entre le Clerc et la Sorcière, il reste le Druide. Celui-ci est capable d'utiliser les deux écoles de magie, mais en contrepartie, il est moins puissant

Quoi de Neuf

Doc Caféine



Microsoft Trackball Explorer

Cette nouvelle version du trackball de Microsoft est proche de la perfection. Dans le genre, difficile de faire mieux. Excellente qualité de fabrication, seconde génération de technologie de lecture optique, facilité d'entretien, 5 boutons programmables, roulette... c'est du complet ça, messieurs dames. Compatible USB et PS2, il fonctionne aussi bien sur PC que sur Mac. Reste un problème : c'est un trackball. Si vous ne jurez que par les souris, celui-ci ne vous fera pas forcément changer d'avis. De plus, deux écoles s'affrontent chez les trackballeurs. Ceux qui veulent la boule sous le pouce (façon Logitech) et ceux qui préfèrent la manier avec l'index ou le majeur (façon Microsoft, même si le premier Trackball Optical était proche des Logitech). Si vous n'appartenez encore à aucun camp, vous pouvez tenter votre chance avec ce Trackball Explorez sans problèmes. Attention, ces bestioles sont très difficiles à maîtriser pour jouer !

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.FR
PRIX : ENVIRON 470 FRANCS

Tapis Func Surface 1030

Ahhh... l'art de fabriquer un tapis souris... Ou comment vendre un bout de plastique le plus cher possible. Dans le genre, Func enterre tout le monde actuellement. Leur modèle est excellent, que ce soit clair. C'est certainement le meilleur tapis du monde pour souris optique. Mais quand même, 200 balles pour un bout de plastique, ça calme. Certes, la bête est bien faite : une base en caoutchouc dans laquelle vient se loger le tapis proprement dit qui est adapté aux souris à boule d'un côté et aux optiques de l'autre. Le tout avec un petit clip en plastique noir pour bloquer le cordon du mulot. Le luxe mon bon monsieur. Et encore, je n'ai pas parlé de la superbe boîte en alu dans lequel tout ça est livré. Mouais.

FABRICANT : FUNC
SITE WEB : WWW.FUNC.NET
PRIX : ENVIRON 200 FRANCS

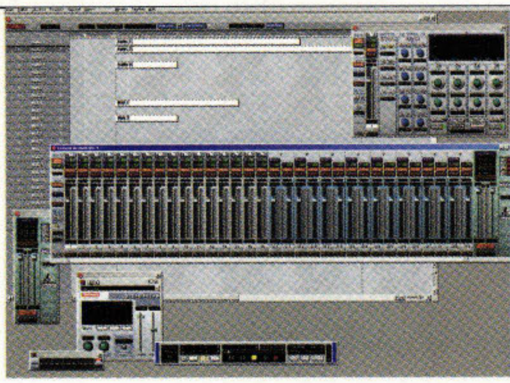


Logitech Cordless MouseMan Optical

Les phobiques du cordon ombilical de nos chers rongeurs vont enfin pouvoir bénéficier de la technologie optique. Avec ce modèle sans fil (transmission des infos par ondes radio), Logitech semble avoir réussi à maîtriser la dépense d'énergie nécessaire à la lecture optique des déplacements. La souris fonctionne avec 2 piles 1,5 V classiques et Logitech annonce 3 mois d'autonomie, contre 6 pour la cordless classique. La documentation précise tout de même qu'il faut utiliser une surface de préférence claire, les surfaces sombres obligeant la souris à dégager plus de lumière ce qui raccourcit la durée de vie des piles. Côté comportement, ce modèle USB ou PS2 est très pratique pour une utilisation bureautique ou pour les jeux « lents ». Pour les quakeurs fous, le capteur à 1 500 images/seconde est un peu léger et pas vraiment aidé par la transmission radio des données. À noter que le driver permet de surveiller l'état des piles. Bref, un bon produit peut-être trop limitatif pour les joueurs et surtout un peu cher.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.FR
PRIX : ENVIRON 550 FRANCS





Cubase VST/32 5 - Steinberg

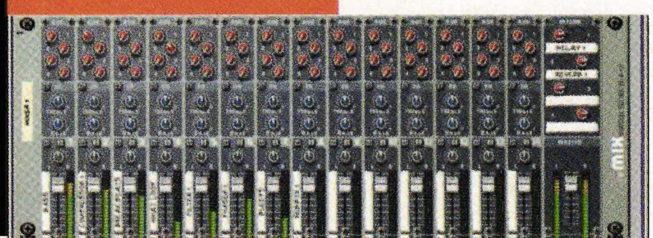
www.steinberg.net

OK, on sait : il y a l'école Logic et il y a l'école Cubase. Pour être franc, on préfère largement cette dernière, pour sa puissance et son ergonomie. Surtout que la dernière version, la 5 donc, n'est pas une simple mise à jour de la 3.7, mais bel et bien un nouveau produit. On retrouve bien évidemment la fenêtre si familière du séquenceur

Sur un p'tit utilitaire de musique...

Et voilà le retour d'une petite rubrique dédiée aux softs musicaux, sans réelle prétention, simplement destinée à vous faire part de nos préférences en la matière. Parce que les jeux vidéo, c'est notre passion, mais la musique, ça l'est aussi. Nom d'un chien, on dirait un slogan.

Midi et audio, mais derrière l'apparente ressemblance le moteur travaille désormais en vraie 32 bits. Résultat de ce gros lifting, des instruments VST qui sonnent pro, des effets propriétaires originaux et très ergonomiques, une qualité de dithering inégalée grâce au codec UV22 d' Apogee, des enregistrements audio au grain « chaud » créés par la fonction « Truetape 32 bits », et enfin des dizaines de petites modifications qui vous rendent la vie plus facile. C'est clair, une fois qu'on y a goûté, impossible de revenir en arrière...







Reason - Propellerheads

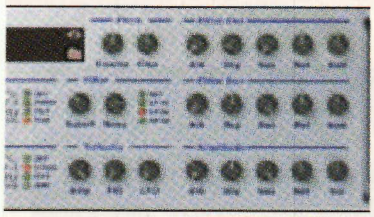
www.propellerheads.se/index.php3

Alors que Propellerheads nous avait bluffés avec l'excellent Rebirth, émulateur de TB 303 de son état, voici qu'il nous achève avec l'Émulateur tout court. Ce qui frappe tout d'abord, c'est que ce studio virtuel est beau, pour ne pas dire magnifique. Chaque appareil émulé adopte ainsi la forme et le look de racks aux couleurs chatoyantes, qu'il est possible d'empiler jusqu'à plus soif (de votre processeur). Et le choix est vaste : samplers, synthés analogiques, boîtes à rythmes, table de mixage, ampli, effets, séquenceurs audio et Midi, éditeurs de boucles... Il y a vraiment de quoi se goinfrer ! Fin du fin du top de la classe, chaque rack doit être virtuellement câblé pour fonctionner (rack vers effets, retour vers table, table vers ampli, etc.). Utilisable aussi bien en stand-alone que sous la fonction de module pour Cubase VST, Reason est définitivement le plus complet et le plus affriolant des utilitaires du genre...

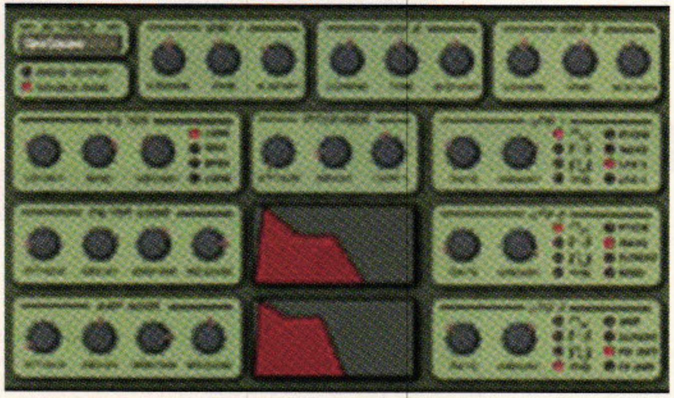
Orion Pro 2.2

www.sonic-syndicate.com

À mi-chemin-entre les soundtrackers de nos grands-pères et les séquenceurs modernes, Orion Pro est une sorte de kit réunissant tout le nécessaire de survie, pour





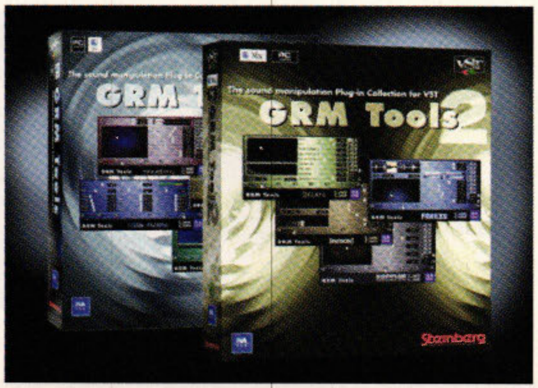


composer des ziks sans aucun instrument. Voui, pas besoin d'avoir le dernier brouzni 2001 pour se faire plaisir. Ici, on vous fournit synthés virtuels, séquenceurs, lecteur de samples, boîtes à rythmes et autres effets sous forme de modules indépendants, mixés ensuite ensemble sur une table permettant égalisations et mixages. En fait, je sais ce que vous vous dites. Il remplit les mêmes fonctions que Reason. Et vous aurez raison sur le principe, si ce n'est que les possibilités sont toutefois moins poussées. L'interface ainsi moins accueillante que celle de Reason, ce qui rend son utilisation moins ludique. Mais, en contrepartie, Orion Pro est moins gourmand en termes de puissance de calcul et conviendra donc aux machines les plus modestes.

GRM Tools Vol 1 & 2 - INA GRM

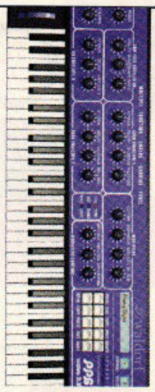
www.steinberg.net

Développés par le Groupement de Recherche Musical de l'INA, connu et reconnu mondialement pour ses travaux sur la musique expérimentale, ces effets VST sont parmi les plus « propres », pour ne pas dire les plus puissants, disponibles sur le marché. Qu'il s'agisse de filtres, de delays, de variateur de pitchs, de passe-bandes ou autres résonateurs, le tout sonne invariablement très pro. À adopter sur le champ par tous ceux qui veulent obtenir le « grain » des pros.



PPG Wave 2.0 - Waldorf

www.steinberg.net



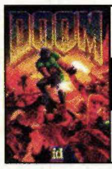
Encore un excellent instrument VST qui, comme son nom l'indique, émule l'un des synthés mythiques du début des années 80. En gros, voici les chiffres de la bête : 32 tables d'ondes comportant 64 ondes chacune, 2 oscillateurs par voix, multi-timbral 8 voix, 64 voix de polyphonie, 700 sons préprogrammés... On se demande ce que le peuple aurait à réclamer de plus, surtout que ce PPG virtuel sonne vraiment.

Pro 52 - Native Instruments



Le grand retour de Prophet V sous la forme d'un Plug-in pour Cubase VST, voici ce qu'est le Pro 52. Il vous propose de retrouver le grain chaud et rond du vieux synthétiseur analogique, accompagné de tout le confort de la technologie moderne. Et pour sonner plus vrai, un taux d'erreurs ajustable permet de recréer l'irrégularité de fonctionnement des vieux composants analogiques. Alors là, tout est dit, il faudra vraiment connaître l'original par cœur pour ne pas le confondre avec cette copie.

TOP RÉDAC'



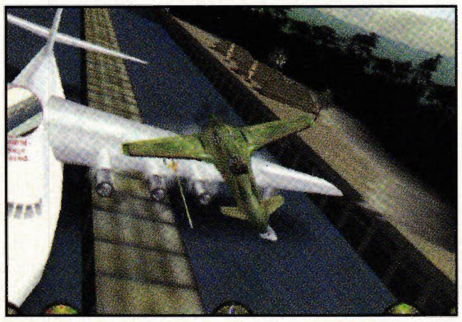
ACTION

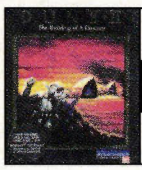
Crimson Skies
• Zipper Interactive

Elite Force
• Raven Software

Midtown Madness 2
• Angel

No One Lives Forever
• Monolith



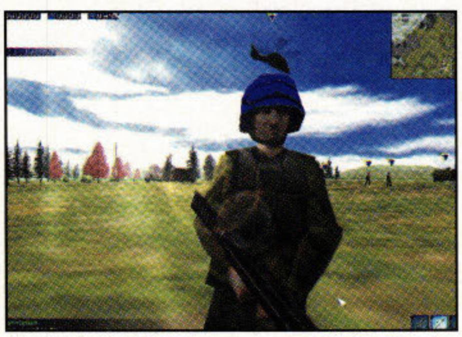


STRATÉGIE

Age of Kings
• Ensemble Studios

Cataclysm
• Relic

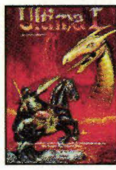
Conflict Zone
• MASA



Ground Control
• Massive Entertainment

Heroes 3
• New World Computing

Moon Project
• Topware



JEU DE RÔLE

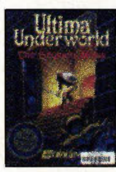
Baldur's Gate 2
• Bioware / Black Isle

Fallout 2
• Bioware

Might & Magic 7
• New World Computing

Planescape Torment
• Black Isle





ACTION-AVENTURE

Deus Ex
• Ion Storm

System Shock 2
• Looking Glass

The Nomad Soul
• Quantic Dreams

Thief 2
• Looking Glass

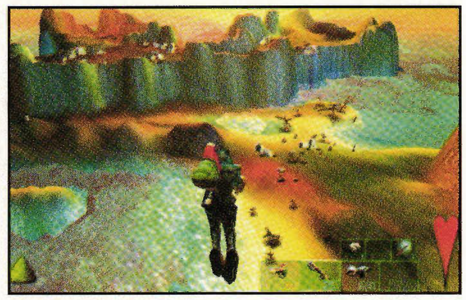


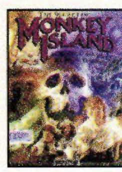


ACTION-TACTIQUE

Giants
• Planet Moon

Project IGI
• Innerloop

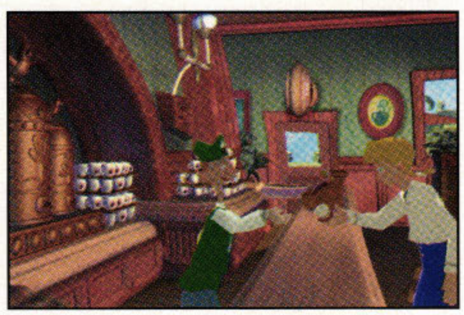




AVENTURE

Blair Witch 1
• Human Head

Monkey Island 4
• LucasArts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef

Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D

Exploite specifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



GESTION

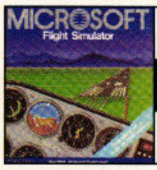
Civilization : Call to Power 2
• Activision

Railroad Tycoon 2
• Pop Top Software

The Sims
• Electronic Arts

Tropico
• Pop Top Software





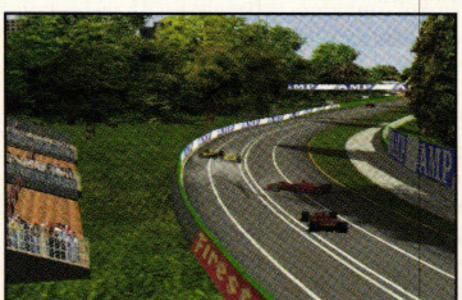
SIMULATION

B-17 The Mighty Eight
• Wayward Simulations

Colin McRae 2
• Codemasters

Combat Flight Simulator 2
• Microsoft

F1 Racing Championship
• Ubi Soft



Flight Simulator 2000
• Microsoft

Grand Prix Legends
• Papyrus

Superbike 2001
• Milestone



RESEAU

Asheron's Call
• Turbine

Half-Life et Counter-Strike
• Valve & ind.

Quake 3 & mods
• Id Software

Tribes 2
• Dynamix

Unreal Tournament
• Epic



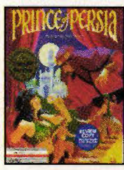


PLATE-FORME

Gift
• EKO

Rayman 2
• Ubi Soft





ARCADE-RÉFLEXION

Worms World Party
• Team 17

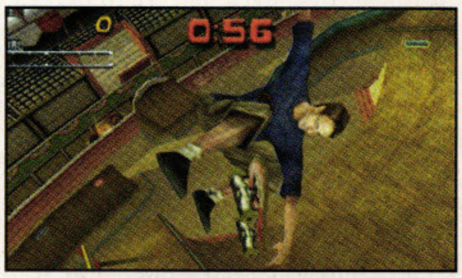




SPORT

Supreme Snowboarding
• Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2
• Neversoft



LES JEUX QU'ON ATTEND

Arcanum	Jeu de rôle/Troïka Games
Battle Realms	Stratégie/Liquid Entertainment
Dungeon Siege	Tactique/Gaz Powered Games
Morrowind	Jeu de rôle/Bethesda
Neverwinter Nights	Jeu de rôle/Bioware
Project Eden	Action/Aventure/Core Design
Sovereign	Stratégie en ligne/Verant

Jeu majeur et indispensable

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

Démo ou patch présents sur le CD-Rom

40 BEUARK · 50 MOYEN · 60 PAS MAL · 70 BIEN · 80 TRÈS BIEN · 90 EXCEPTIONNEL

Le voilà enfin, le fameux Peacemakers. Euh, non, Conflict Zone. Il a changé de nom, mais c'est toujours le même. Vous le savez, on nous a promis monts et merveilles en ce qui concerne l'Intelligence Artificielle de ce titre, et c'est l'heure du jugement. Conflict Zone est-il le pionnier d'un nouveau type de Stratégie Temps Réel intelligent, ou bien une simple amélioration du genre ? La réponse est au bout de ces pages.

MULTIJOUEUR	
LAN	8
INTERNET	4

JOUABLE SUR PIII 500, 64 MO RAM, CARTE 3D 8 MO ÉDITEUR UBI SOFT DÉVELOPPEUR MASA FRANCE TEXTE ET VOIX VF

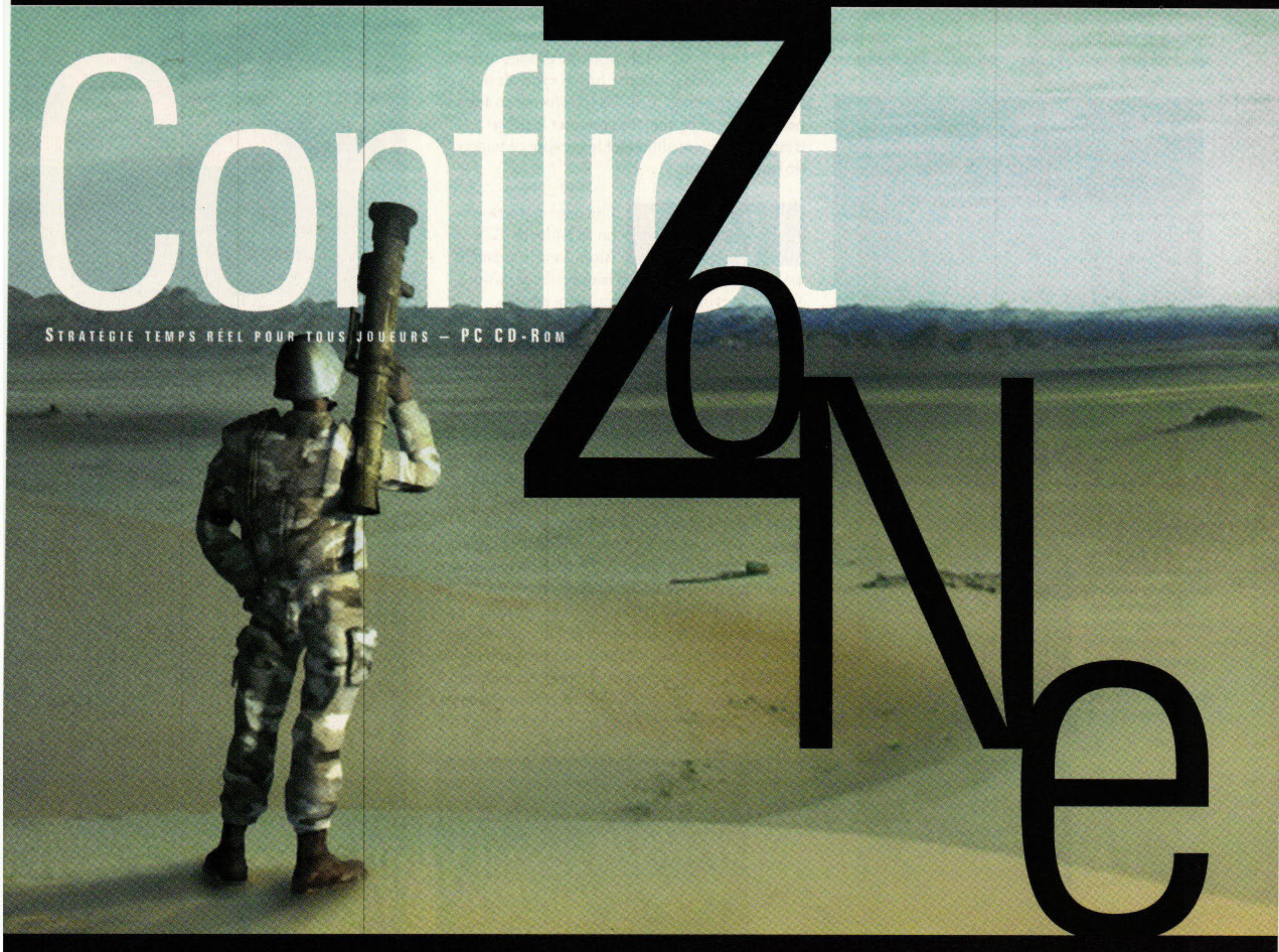
Fait assez rare pour être signalé, Conflict Zone est un jeu sponsorisé. En l'occurrence, c'est LCI, clone français de CNN lancé par TF1, qui a collé son petit logo sur l'interface, dans les cinématiques du jeu, dans les briefings... Franchement, moi je m'en cogne, mais si vous êtes du genre à ne pas vous laisser bouffer par la société de consommation, à refuser la dérive publicitaire de l'industrie du jeu vidéo cannibalisée par le capitalisme décadent des dictateurs de Wall Street (oui c'est moi qui écris les tracts de Lutte Ouvrière), ça pourra peut-être vous choquer. Voilà c'est dit. Passons au jeu. Conflict Zone nous propulse dix ans dans le futur, en 2011. Il y a toujours des pays riches avec plein de sous à donner aux militaires, et des pays pauvres qui ne font rien que se faire la guerre pour passer au journal de 20 h. Au milieu, on trouve l'ICP, le gentil gendarme mondial qui envoie ses casques bleus protéger les civils ; et l'organisation GHOST, de vilains terroristes internationaux surarmés qui feront tout pour que ça saigne un maximum. Vous l'aurez deviné, ça nous fait donc une campagne par camp, pour un total de plus de 30 missions qui nous emmèneront de l'Ukraine à l'Himalaya en passant par le Niger, l'Inde, la Malaisie et j'en passe.

Première impression

Conflict Zone se présente comme un jeu de stratégie temps réel 3D tout ce qu'il y a de plus traditionnel. Vous vous souvenez de Warzone 2100 ? Alors vous ne serez pas dépaysé : un champ de bataille en 3D, un horizon qui se perd dans le brouillard de guerre, une interface plutôt discrète comprenant l'inévitable mini-map et une caméra flottante avec zoom, changement d'inclinaison et tout le bazar. On retrouve ce même classicisme dans les missions. Il s'agira généralement de détruire toutes les bases adverses de la carte, de protéger un objectif, ou encore d'infiltrer les positions ennemies avec des unités spéciales. Bien évidemment, il y a toute une phase de construction. On commence avec un centre de commandement, puis il faut installer une caserne pour produire des soldats (Marine, grenadier, bazooka, médecin, espion, commando...), des usines qui cracheront différents types de véhicules (tanks en tout genre, DCA mobile, dépanneuse, artillerie, jeep de reconnaissance, brouilleur radar...) et la cohorte des structures habituelles : hôpital, radar, bunker de mitrailleuse, poste antiaérien, centre de réparation, générateur électrique, héliport...

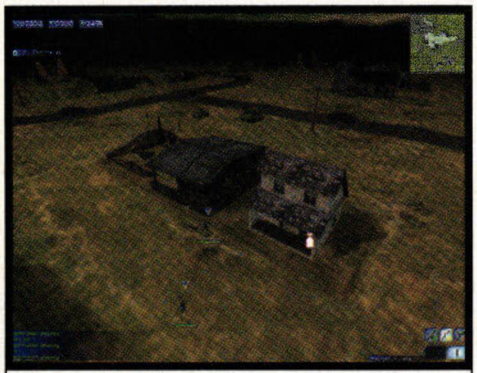
Il est où le Tiberium ?

Cela fait des années qu'on nous met dans l'assiette des STR calqués sur le même modèle, où l'on doit envoyer ses moissonneuses récolter un quelconque minerai miracle sur la ligne de front. Il était temps d'améliorer ce concept ; Conflict Zone s'en charge et le fait très bien. Chaque camp dispose ainsi de deux ressources : l'argent et la popularité. Pour l'ICP, les brouzoufs arrivent suivant un débit régulier, fixé en début de mission. Lorsqu'on a la quantité de brouzoufs nécessaire, on peut construire des bâtiments ou des unités, à condition d'avoir un niveau de popularité minimum. En effet, dans les guerres modernes, l'opinion publique est importante,



joystick 125

d'où la présence quasi constante des médias. Par exemple, il faudra 50 % d'opinion publique favorable pour s'offrir une Usine Avancée, ou encore 70 % pour avoir accès au Tank Supérieur. Comment faire lorsqu'on est en manque de popularité ? On part à la pêche aux civils. Sur chaque carte, on trouve des villages remplis de gens innocents. En général, l'endroit est occupé par l'ennemi ; il faut donc nettoyer la zone en douceur, en évitant naturellement de balancer un tir d'artillerie massif qui ferait de lourds dommages collatéraux (terme technique qui « désigne » des innocents carbonisés sous un tapis de bombes). Une fois le village sécurisé, on peut y amener un hélicoptère et emporter les civils dans des camps de réfugiés, afin qu'ils découvrent ici les joies du camping. Ces opérations attendrissent les médias, et on gagne ainsi quelques points de popularité. Ce principe simple et original est parfaitement au point. Ici, pas de technique miracle qui permettrait par exemple d'attendre sans rien faire pendant trois heures que le compte en banque se remplisse, puisqu'il faut en permanence entretenir sa cote de popularité, et donc attaquer ou défendre les villages. Pour le GHOST, le principe change un peu, puisque les civils sont cette fois-ci envoyés dans un camp d'enrôlement. Cela les transforme en soldats bon marché et permet d'augmenter le débit d'argent qui vient alimenter le compte en banque de l'organisation.

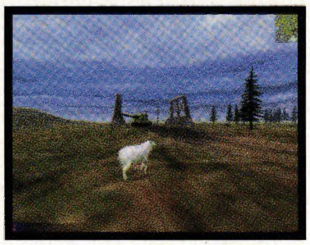


Parmi les unités spéciales (espions, démineurs, médecins...), on trouve les Commandos, des tireurs d'élite invisibles pour l'ennemi et capables de saboter des bâtiments.

Et l'I.A. alors ? Hein ?

Oui oui, on y arrive, on va parler de l'I.A. Alors donc, roulement de tambours... elle est à la hauteur de ce qu'on attendait (cymbale). En ce qui concerne les ennemis, c'est presque un sans-faute. L'I.A. adverse sait se replier lorsque le combat s'engage vraiment mal, elle sait organiser des assauts de bonne taille ; sur plusieurs côtés à la fois, elle sait défendre correctement ses positions en plaçant les unités au bon endroit, bref, ça change. Je l'ai même vue se payer de grands détours pour attaquer ma base sur le côté le moins bien défendu, ce qui ne m'était jamais arrivé dans un STR. Pour vous donner un ordre d'idée, l'intelligence de l'ennemi se situe quelque part entre celle d'un candidat de « Loft Story » et celle d'un gibbon. On en n'est pas encore à une vraie intelligence humaine, faut pas rêver, mais il y a du mieux, et c'est très net lorsqu'on rejoue certaines missions de différentes manières, puisque l'ennemi sait s'adapter aux changements de stratégie. Son seul défaut est de gaspiller encore des unités dans des assauts-suicide contre des bases archi-défendues, mais il faut bien tenir le joueur

Au milieu du champ de bataille, on peut apercevoir de nombreuses bestioles inutiles : dromadaires, moutons, aigles, dauphins qui sautent dans l'eau, crocodiles...



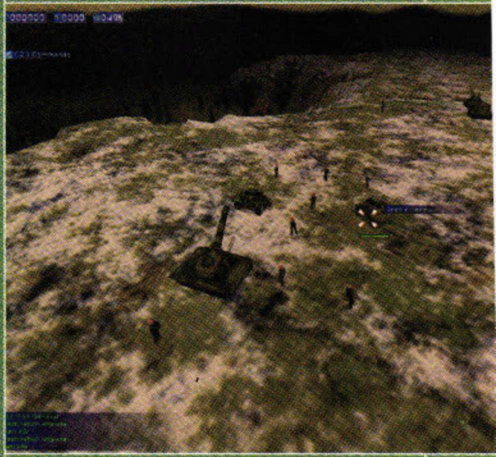


Une batterie de DCA, un site antimissile et un tank lourd protègent mon petit poste de commandement.

Grandeur et décadence du moteur graphique



Lorsque j'ai aperçu Conflict Zone pour la première fois, j'ai été soufflé par la qualité du graphisme. Mais c'était en 1999. Depuis, le niveau général est monté d'un cran, alors que le moteur graphique du jeu n'a pas évolué de manière spectaculaire. Les cartes ont par exemple un look assez carré ; on sent bien que les décors sont élaborés case par case. On aurait aussi aimé avoir plus d'effets graphiques à grand spectacle, notamment lors des combats. Les missiles sont jolis, il y a bien quelques explosions sympathiques,



mais ce n'est pas aussi classe que les véritables feux d'artifice de Ground Control, avec lumières dynamiques et particules à gogo. Conflict Zone est-il pour autant un jeu moche ? Négatif, on s'en prend même parfois plein les yeux. Certains paysages, comme ceux du désert, sont absolument magnifiques, avec des ombres et des couleurs tellement réalistes qu'on a l'impression de mater une photo. En ce qui concerne les unités et les bâtiments, c'est là aussi du très bon. Les objets 3D sont finement détaillés et bien animés, ce qui n'empêche pas le moteur graphique d'en afficher des tonnes à l'écran.



Ouaip, y a du peuple, à peu près 60 chars et 50 soldats bazooka qui attendent que je lance l'assaut.



Ces civils-là viennent de gagner un aller simple pour le camp de réfugiés, un endroit sympa, un peu boueux mais toujours très convivial.

humain occupé. En ce qui concerne l'intelligence de nos propres troupes, c'est tout aussi bon : le pathfinding est parfait, les unités savent choisir elles-mêmes leur cible lors des batailles, riposter ou fuir selon la situation. Elles refusent même d'obéir lorsqu'on donne l'ordre d'emprunter un chemin manifestement miné. Trois modes sont disponibles pour régler leur comportement : prudent à mort, normal et agressif.

Un cerveau dans les sous-fifres

Toujours au rayon Intelligence Artificielle, on a de nouveaux potes : les commandants. Ça, c'est une vraie innovation. Lisez plutôt. Une fois passées les premières missions des campagnes solo, on reçoit l'assistance de commandants, jusqu'à quatre simultanément, auxquels on peut confier différentes tâches. Chaque commandant dispose d'une spécialité (défense,



attaque, infiltration, gestion de base...) et d'un tempérament plus ou moins agressif. J'avoue qu'au début, j'étais perplexe sur leur compétence. Pour voir, j'ai confié le développement de ma base à l'un d'entre eux. Je lui file donc un peu de pognon et là, la claque : en cinq secondes, il avait déjà lancé toutes les constructions nécessaires et avait dispatché des unités aux meilleurs endroits possibles pour défendre la base. Je n'aurais pas fait mieux, et surtout, je l'aurais fait beaucoup moins vite. Vous voyez les avantages d'un tel système : si ça vous lourde de défendre un village qui n'arrête pas de se faire attaquer par l'ennemi, assignez quelques unités à un commandant spécialisé en défense et ordonnez-lui de tenir la zone. Idem en attaque : on peut envoyer un commandant faire diversion sur un flanc avec quelques soldats, pendant qu'on tombera sur l'ennemi à revers avec un gros tas de chars d'assaut. Mieux encore, si la stratégie utilisée par un de vos commandants ne vous plaît pas, s'il s'apprête par exemple à effectuer une attaque avec diversion alors que vous préféreriez un assaut plus brutal, il suffit de lui redonner le même ordre pour qu'il comprenne et modifie ses plans. Ça marche vraiment, ces commandants ne sont pas des gros golmons qu'on est obligé de corriger sans cesse, et leur comportement est crédible et très efficace.

Une I.A. castratrice

Pour résumer, Conflict Zone ressemble à une sorte de Command & Conquer sur lequel on a greffé une I.A. bluffante (et bien sûr un moteur 3D

Le multijoueur

Comme d'habitude, on laisse la partie multijoueur pour le mois prochain, le temps de s'y plonger sérieusement. Une vingtaine de cartes pour les parties à plusieurs sont livrées avec le jeu ; elles peuvent d'ailleurs aussi être utilisées en skirmish contre l'ordinateur. À vue de nez, ça ne devrait pas être triste. Il est notamment possible de construire de faux bâtiments pour tromper l'adversaire, ou encore de parachuter des soldats directement sur sa base. Les attroupements d'hélicoptères autour des villages bourrés de civils devraient être marrants à voir. Rendez-vous donc le mois prochain, dans la rubrique Réseau.



Les bases ne peuvent se développer que sur des terrains spéciaux, mais on peut coloniser celles de l'ennemi.



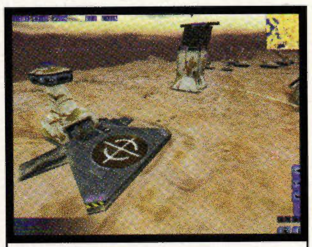


L'intelligence de l'ennemi se situe quelque part entre celle d'un candidat de « Loft Story » et celle d'un gibbon.



Lorsqu'ils sont grièvement blessés, les soldats ne répondent plus aux ordres et attendent d'être évacués par l'hélico de secours de l'hosto. Et si on oublie de fabriquer un hôpital, ils crèvent sur place, ce que l'opinion publique n'apprécie pas trop.

sympathique ; voir l'encadré à ce sujet). Le problème, c'est que cette Intelligence Artificielle est tellement efficace qu'on a parfois l'impression de ne servir à rien. Une fois qu'un combat est lancé, qu'on a ordonné à un groupe d'unités d'attaquer une position, on se trouve un peu comme un spectateur passif, à admirer les explosions. Il est bien sûr possible de faire du micro-management, de diriger ses bonshommes un à un, mais ça ne sert pas à grand-chose : ils choisissent eux-mêmes la meilleure cible, ils se mettent dans la meilleure position, on n'a rien à apprendre à ces braves gars.
Il m'est d'ailleurs arrivé un truc assez désarmant lors d'une mission de la première campagne. J'avais lancé un groupe de tanks et d'artillerie, en mode agressif, sur un village occupé par l'ennemi. On arrive sur les lieux, ça se fritte à coups d'obus, et l'ennemi commence à se retirer. Pendant que j'étais en train de récupérer des civils à l'autre bout de la carte, en croyant le combat terminé, mes tanks ont poursuivi l'ennemi en fuite jusqu'à sa base et rasé cette dernière, comme des grands, sans le moindre clic de souris de ma part. Vous voyez jusqu'à quel point se manifeste l'autonomie des unités : elles sont vraiment douées d'initiative, et n'obéissent pas au doigt et à l'œil comme n'importe quel archer de Warcraft 2.



Deux bâtiments avancés : un héliport et un radar fixe.



Mention spéciale pour les cinématiques : elles sont à se pisser dessus. C'est de l'humour bien con comme on l'aime, et en plus, y a des pingouins.

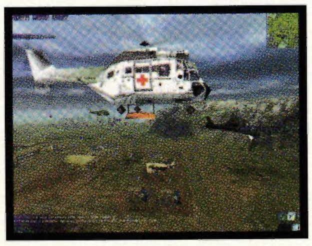








Scène de guerre : deux divisions blindées papotant à coups d'obus sur les plages de Malaisie.

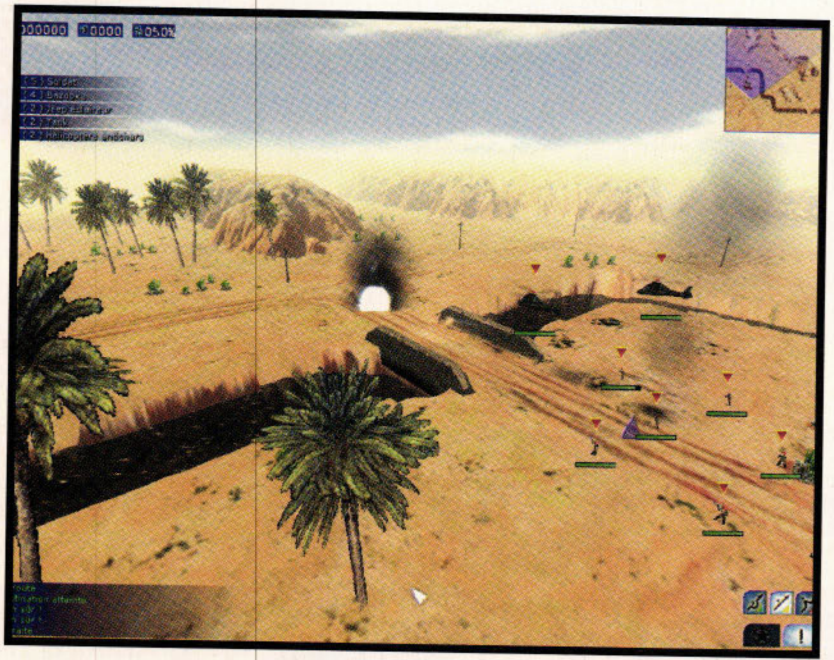


Stratégie plutôt que tactique

Alors, cela veut-il dire qu'on s'ennuie dans Conflict Zone ? Qu'on passe chaque mission en deux clics de souris, en laissant faire l'I.A. ? Non-non-non. Cette I.A. en béton armé permet de se concentrer sur la stratégie, plutôt que de s'occuper des problèmes tactiques. On agit enfin comme un vrai général : il faut gérer la production, planifier la progression sur la carte, préparer le plan d'attaque, répartir les unités entre les groupes d'assaut, mais une fois que le combat est lancé, une fois que les meutes de tanks sont au contact, il faut accepter de laisser faire l'I.A. Et ça n'empêche pas de s'amuser. Au contraire, on n'est pas frustré par les lourdeurs habituelles du micro-management d'unités stupides pendant les combats, et on peut déléguer les tâches qui deviennent lassantes à la longue (comme le développement d'une base) à ses commandants. En fait, c'est la première fois dans un STR qu'on se retrouve vraiment dans la peau d'un officier d'état-major, et pas comme celui d'un vulgaire lieutenant qui doit tout expliquer à la bleusaille lors des combats. On peut alors organiser facilement des assauts de grande envergure, avec parfois cinq ou six groupes contenant plusieurs dizaines de véhicules chacun. Et lorsqu'on voit tout ce



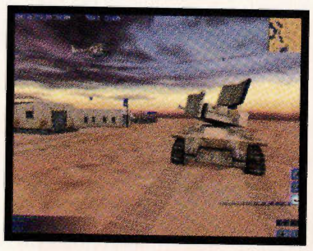
Le camp GHOST peut créer des soldats déguisés en civils. Les troupes de l'ICP n'osent pas leur tirer dessus, on peut alors les infiltrer dans les bases et tout faire sauter en hurlant « Mon peuple vaincra ! », comme le veut la tradition.



Les décors désertiques sont les plus beaux du jeu.

Un peu de technique

Possesseurs de petites machines, circulez y a rien à voir. OK c'est vrai, on peut faire tourner Conflict Zone sur un PII 300 avec 64 Mo de RAM mais, ah ah ah, ne comptez pas profiter du jeu sur une telle machine. Si vous voulez de la fluidité et de la haute-résolution, tapez direct dans les 500-600 MHz et GeForce au minimum. Avec tous les taquets à fond (détails et profondeur du champ de vision) et les couleurs en 32 bits, ça tourne très correctement sur un Athlon 750 et une Geforce 2 GTS, même si l'on déplore de beaux ralentissements durant les très grosses batailles, lorsque 100 ou 150 unités se mettent sur la tronche. Notez d'ailleurs qu'on retrouve ces saccades sur Athlon 1,33 GHz. En ce qui concerne l'ambiance sonore, ça reste très honnête. On a droit aux communications radio habituelles, du genre « Oui mon Général ! » et à une sympathique musique de fond, qui rappelle parfois celle de Star Wars.



C'est beau, un brouilleur radar dans la clarté du petit matin.



monde crapahuter vers la base adverse, puis la réduire en cendres, ça a vraiment de la gueule.

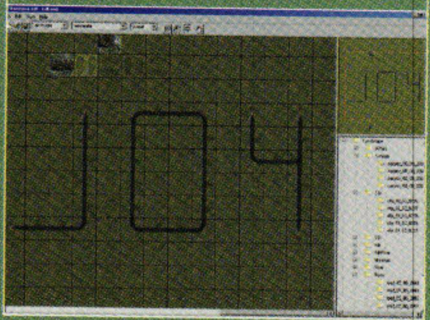
Du très bon, mais du très classique

Vos yeux se sont déjà certainement baladés jusqu'au pavé de notation, et vous devez alors vous demander pourquoi, après ce paragraphe enthousiaste, je ne mets pas plus de 90 % à Conflict Zone (voui, c'est ça kesque je me disais en moi-même, ndrc).
La raison est simple : le noyau du jeu, le concept même, reste trop classique. Même si l'I.A. est excellente, même si la gestion des ressources est bien pensée, même si le jeu permet des batailles épiques entre des centaines d'unités, ça reste quand même un principe usé jusqu'à la corde : on développe sa base en se défendant des assauts ennemis, on produit en masse en se concentrant sur les ressources, puis on part à l'assaut de l'adversaire. On prend beaucoup de plaisir à développer des stratégies sournoises, à titiller l'I.A. ennemie, à s'émerveiller devant le boulot des commandants, mais il faut bien avouer qu'il suffit trop souvent, pour gagner une mission, de faire tourner ses usines comme une brute et de submerger les vilains d'en face sous un troupeau de véhicules blindés. Histoire de charger la mule, j'ajouterai quelques petits regrets, comme le niveau de difficulté très inégal selon les missions (c'est parfois trop facile d'écraser l'ennemi, parfois étonnamment dur), et l'impossibilité de mettre ses unités en formation ou de les faire patrouiller entre deux points. Cela dit, on ne s'emmerde pas une seconde dans Conflict Zone, et ça reste bien le plus important. Même si ce n'est pas la révolution que certains espéraient, même si le gameplay pèche souvent par son manque d'originalité, la gestion des ressources apporte tout de même du neuf, on trouve une ambiance unique style journal de 20 h, et surtout cette I.A. impressionnante. Bref, de quoi satisfaire tous les fans de stratégie temps réel.

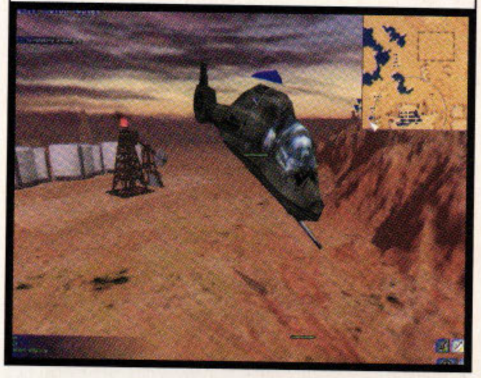
ackboo

Edland, l'éditeur de niveaux

Les bidouilleurs seront heureux d'apprendre que le jeu est livré avec un éditeur de niveaux assez simple d'accès. On pose tous les éléments du terrain sur une carte 2D, comme les routes, les rivières et les reliefs, on choisit l'environnement (désertique, neigeux, tempéré ou tropical), l'ambiance (jour, nuit, aube ou crépuscule) et on appuie sur un bouton pour compiler le tout. On peut bien sûr s'échanger les cartes et les utiliser en mode multijoueur.



Avec cette photo, j'ai voulu rendre un hommage à deux grandes vedettes de la télé : Supercopter et l'inspecteur Derrick.

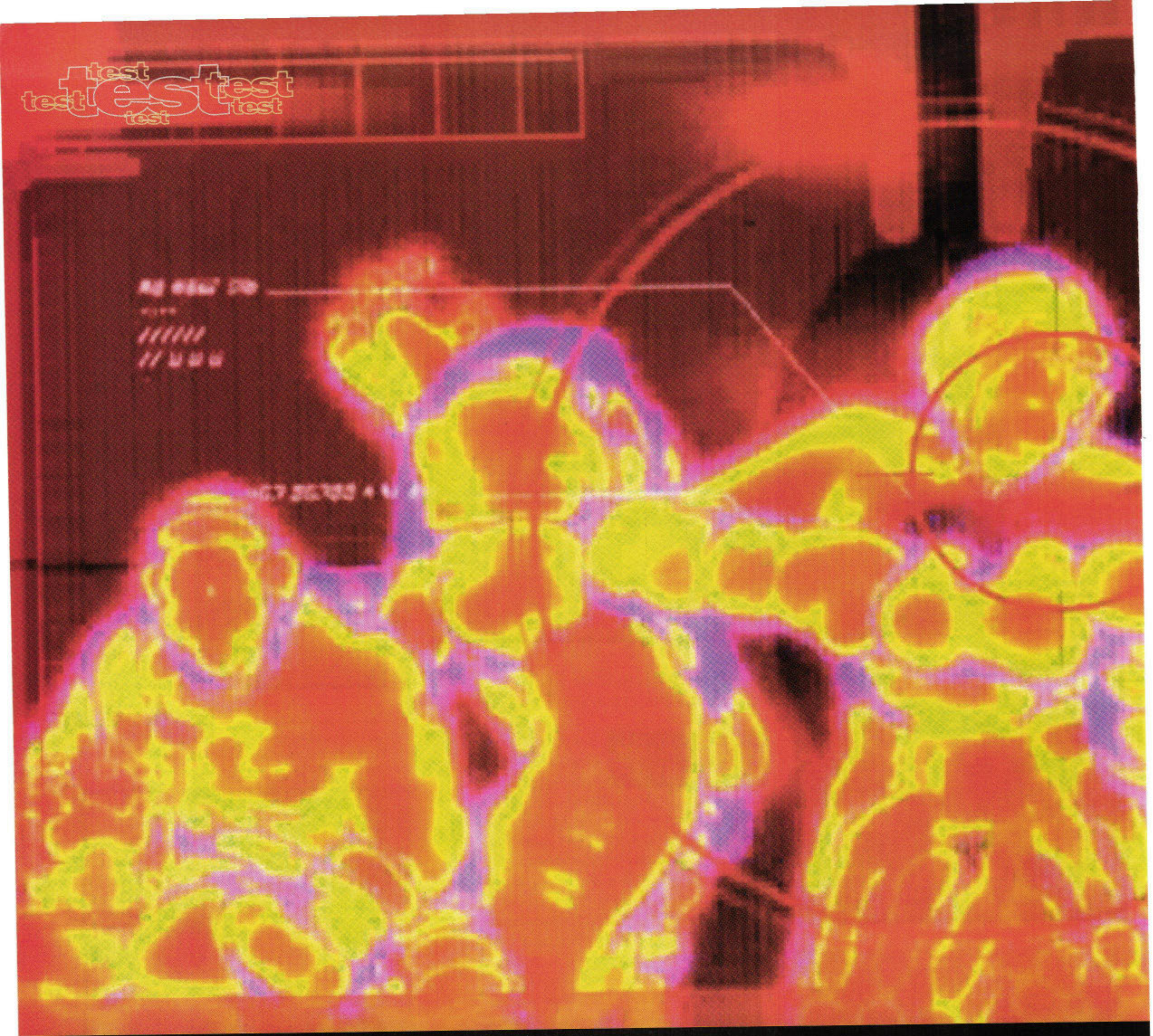


En Deux Mots

Pari réussi pour MASA au niveau de l'Intelligence Artificielle, on a rarement vu des unités se comporter aussi intelligemment et avec autant d'autonomie. Le système des ressources est lui aussi une réussite, à la fois original et bien trouvé. Pour le reste, c'est du Command & Conquer version plus-plus. Le jeu est très amusant, tous les mécanismes sont au point, il n'y a pas de gros défaut, mais il flotte sur les missions comme un parfum de déjà-vu.

- + Une I.A. aussi bonne qu'on l'espérait
- + La gestion des civils et de la popularité
- + La possibilité de se faire assister par des commandants très efficaces
- + Un moteur 3D tout à fait correct...
- – ...mais ça ralentit parfois sévèrement lors des gros combats
- – Difficulté très inégale
- – Un manque d'originalité certain par rapport aux classiques du genre

88 TECHN | 85 DESIGN | 89 INTÉRÊT



INDEPENDENCE WAR

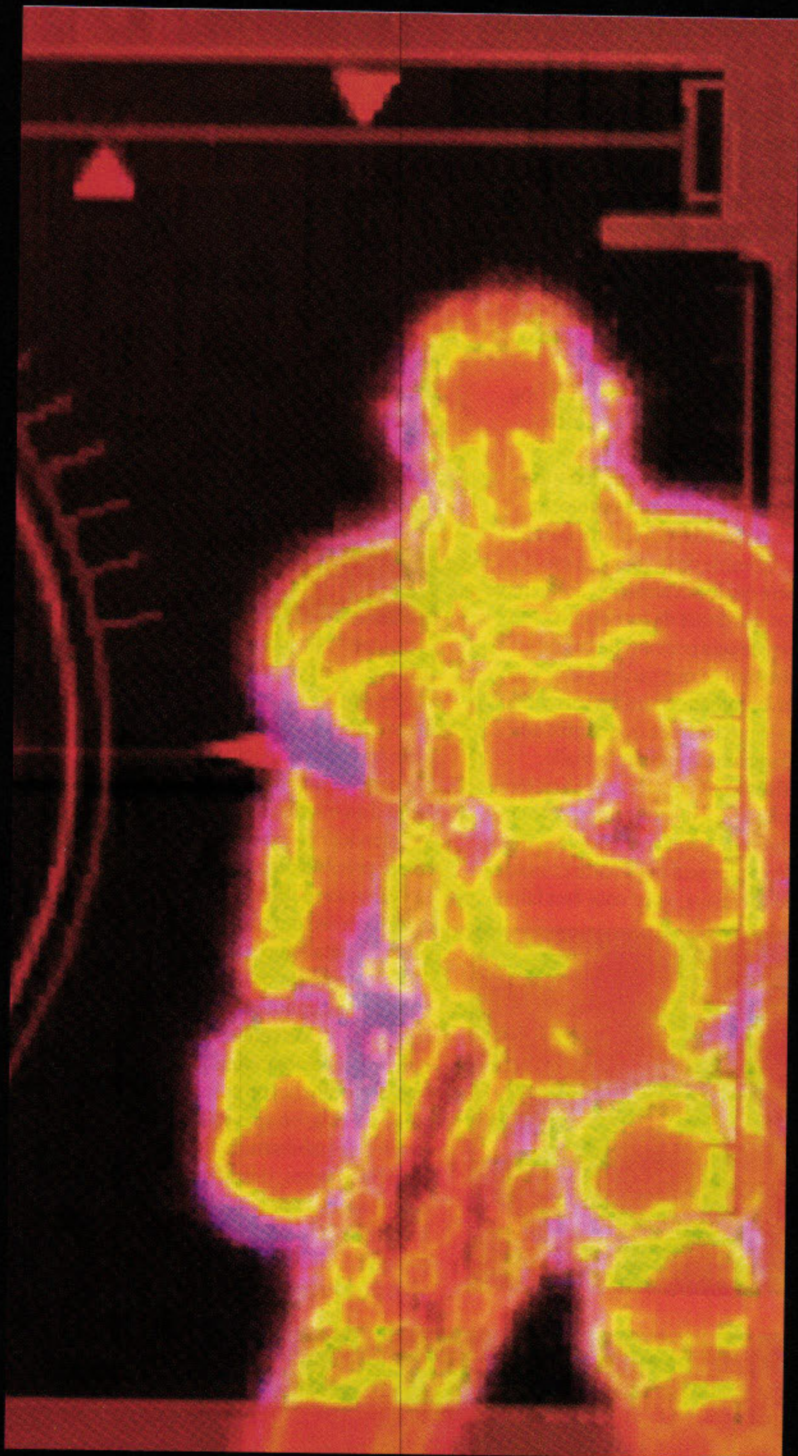
SIMULATION SPATIALE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

MULTIJOUEUR	
RÉSEAU LOCAL	8
INTERNET SERVEUR	8

JOUABLE SUR PII 400, 64 MO RAM, CARTE 3D ÉDITEUR INF

DÉVELOPPEUR PARTICLE SYSTEMS GB TEXTE ET VOIX VF

THE EDG



OF CHAOS

Independence War, le simulateur spatial le plus original de ces dernières années revient en force. Combat tactique, graphisme qui tue, liberté à la Elite, ailiers, tourelles, douze systèmes solaires... tout ça et plus encore dans les pages qui suivent.

Aahh, I-War. Les hardcore gamers qui ont promené leurs tuyères dans ce petit bijou vous diront combien ce jeu a révolutionné la simulation spatiale en son temps. Alors que les Wing Commander et autre X-Wing se contentaient de transposer le combat aérien classique dans le vide stellaire, I-War était basé sur un modèle physique réaliste et cohérent. Les vaisseaux avaient de l'inertie, un moment angulaire et, pour la première fois, on avait droit à autre chose que la bataille du Pacifique revisitée sur fond d'amas galactiques. Faut dire que les missions d'I-War (et son add-on Defiance) étaient bien fichues. On évoluait à bord d'une Corvette, vaisseau de taille moyenne, plus intéressant à piloter qu'un petit chasseur. On occupait plusieurs postes de commande, de la cabine de pilotage au poste de canonnier. Le monde d'I-War n'était pas mal du tout. Il mettait en scène une guerre opposant le Commonwealth terrien aux colonies indies, avec son quota de méga corporations et de trafiquants de l'espace profond. Même le moteur graphique (accéléré Glide dans Defiance, mais fonctionnant en simple mode logiciel dans le premier opus) apportait quelque chose de neuf au pays du turbolaser. Aujourd'hui, avec Independence War 2 : The Edge of Chaos, Particle Systems et Infogrames ont placé la barre très très haut. À savoir : combiner les atouts du premier I-War, simulateur pur et dur, avec un enrobage plus à même d'accrocher le grand public (histoire, personnages). Ils ont revu leur moteur graphique pour intégrer le support de Direct3D (il serait temps les amis !). Et enfin, en laissant les joueurs se la péter pirates de l'espace et évoluer librement dans certaines portions du jeu, ils se rapprochent de la jouabilité des vénérables Elite et Privateer. Non mais vous entendez ça ? Depuis le temps qu'on l'attendait. Y aurait de quoi faire des bonds de joie en courant tout nu dans les couloirs de la rédac'... Hmmm, réfrénons un peu ces penchants estivaux et démarrons par le commencement.

Cinématique et cinéma

Pour I-War 2, Particle Systems nous a encore mitonné les séquences en images de synthèse dont il a le secret. Longue, merveilleusement réalisée (et compressée), l'intro nous propulse dans un champ d'astéroïdes, les Badlands, où commence notre épopée. Cal Johnston, le héros que vous incarnez, n'a alors que 12 ans. Et il est affligé d'une difformité physique encombrante : il ressemble comme deux gouttes d'eau au sale gniard de Heart of Darkness. Comme si ça ne suffisait pas, le destin s'acharne sur notre jeune héros à casquette. Son père, excavateur d'astéroïdes de son état, est assassiné par un truand local. Bah, avec sa gueule de victime, ça lui pendait au nez. Avant de disparaître, le paternel a légué à Cal un boîtier électronique. Celui-ci renferme une Intelligence Artificielle,

Des vaisseaux à gogo

CEUX QUE VOUS PILOTEZ



COMMAND SECTION
Le poste de commande est la plus petite sous-partie des vaisseaux de I-WAR. Vous démarrez le jeu avec cet engin.



STORM PETREL
Le Storm Petrel est un petit chasseur rapide et agile. En revanche, il n'est pas très résistant et vous ne pourrez le piloter qu'en solo.



TUG
Après votre évasion de la colonie pénitentiaire, vous récupérez un TUG avec lequel vous ferez un bout de chemin dans le jeu. Peu rapide mais résistant. Peut être doté de deux tourelles.



CORVETTE LÉGÈRE
Ce vaisseau de taille moyenne est la réplique de la Corvette des IWAR Originaux. Un bon équilibre entre vitesse, résistance et puissance de feu. Les deux tourelles en bout d'aile peuvent se détacher.

CORVETTE LOURDE
Une variante pêchue de la Corvette avec un meilleur blindage et un armement conséquent.

AUTRES VAISSEAUX

VS-220-x - Croiseur de Corporation de classe Capitaliste
Constructeur : Von Schelling Industries
Longueur : 500 m - Masse : 686,812 T
Équipage : 250 + 20



NSO-1210f – Croiseur de classe Danube
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 991 m
Masse : 277,480 T
Équipage : 394 + 10

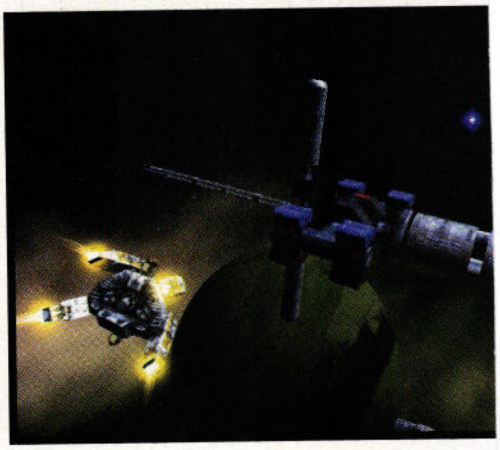
VS-10220-A - Croiseur Lourd de classe Nova
Constructeur : Von Schelling Industries
Longueur : 1 040 m - Masse : Confidentiel
Équipage : Confidentiel



NSO-GST-10c – Plate-forme d'armement Gunstar
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 520 m
Masse : 441,600 T
Équipage : Aucun

Jefferson Clay, sorte de Morpheus dans « Matrix », qui vous servira de mentor pendant les premières missions de tutorial. Plein de ressort malgré les circonstances tragiques, le mouflet-tête-à-claques, s'éloigne du champ d'astéroïdes à bord d'un module de commande. Petite musique et fondu au noir... L'histoire d'Independence War 2 est scindée en quatre actes, eux-mêmes riches de plusieurs missions. Entre chaque acte, on aura le plaisir de contempler d'autres scènes cinématiques somptueuses (et les revoir à loisir, via l'interface principale). Dans la poignée de missions du premier acte, Clay-Morpheus nous mène à la base secrète familiale pour nous enseigner les rudiments du pilotage et du combat. Les vétérans de la baston spatiale seront heureux de retrouver ici un parcours d'entraînement avec une course à travers des anneaux, comme dans les bons vieux X-Wing. On ne pouvait trouver mieux pour s'acclimater à l'inertie des vaisseaux de I-War 2.
Après avoir débloqué un nouvel engin, le Storm Petrel, et effectué quelques missions de mise en bouche, notre alter ego en short n'en finit plus d'avoir des ennuis. Comble de la vilenie, c'est l'assassin de son père qui le fait arrêter et condamner pour non-paiement des droits de succession. La sentence tombe : ce sera cent ans de bagne ! Finalement, je retire tout ce que j'ai dit, j'aime bien quand ils torturent les mioches dans les jeux vidéo. Séchez vos larmes : vous ne ferez que quinze ans de trou avant de parvenir à vous faire la malle. Votre séjour en prison vous aura forgé le caractère. Le nouveau Cal Johnston a du poil aux pattes et une furieuse envie de prendre sa revanche sur le système. D'ailleurs, vous n'êtes plus seul dans votre croisade. Dans la colonie pénitentiaire, vous vous êtes fait de





nouveaux amis qui vous ont suivi lors de l'évasion. Az, Jafs, Lori et Lemuel (voir encadré sur les personnages) ont chacun leurs points forts (combat, commerce et ingénierie) et ils vous seconderont pour la suite de vos fantastiques aventures. Roulements de tambour.

Un jeu qu'il est bô

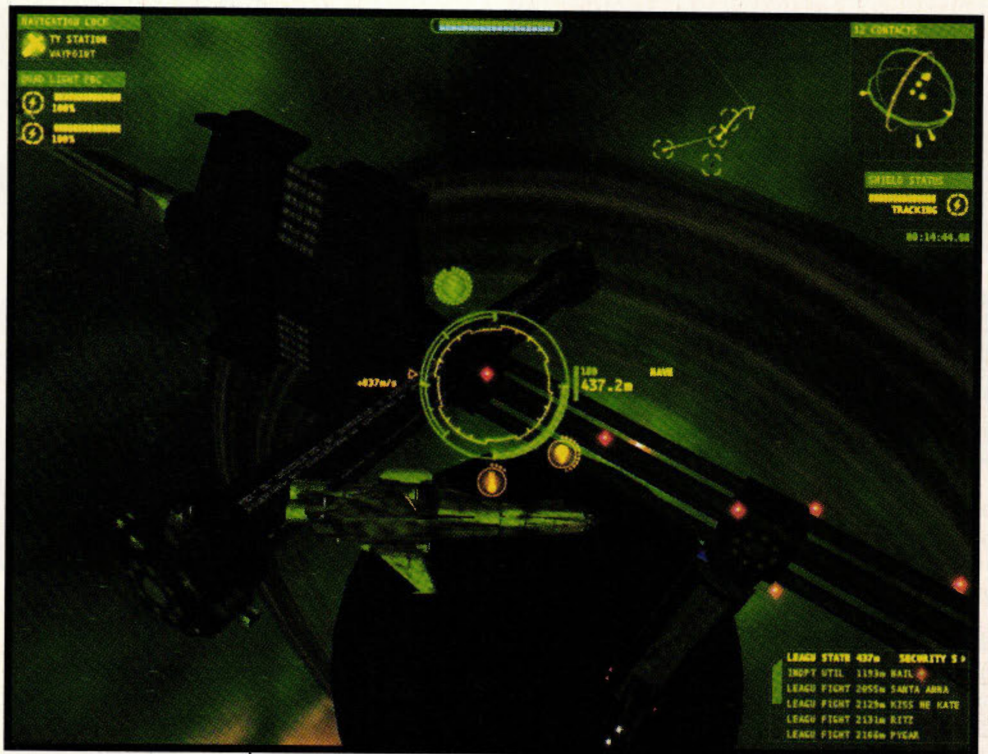
Je l'avoue, quand j'étais petit, j'ai un peu trop abusé des dessins à l'aérographe de Chris Foss. Et « 2001 l'Odyssée de l'espace », j'ai bien dû le revoir une dizaine de fois. Forcément, ça laisse des traces. Alors ce que je demande à un soft dans l'espace, c'est de m'en coller plein les mirettes. Ajoutez à ça un peu de musique planante façon Steve Roach, et je suis heureux. Nom d'un martien en tongues, que ce soft est beau ! La splendeur du graphisme justifie à elle seule que l'on se précipite derechef pour se procurer I-War 2. Les vaisseaux d'abord. Soigneusement modélisés et texturés, ils sont maintenant parés d'effets réalistes : surfaces métalliques pour la coque, verrières réfléchissantes pour le cockpit, feux de position colorés qui clignotent doucement sur le velours de l'espace... On est guère surpris par la flamme bleue qui s'échappe des moteurs, on nous l'a déjà fait vingt fois. En revanche, on se rapproche un peu du vaisseau, et là, on aperçoit les minuscules jets des tuyères de stabilisation. Ils ont le souci du détail chez Particle Systems, quand même. Alors petit conseil d'ami : après avoir lancé I-War 2, appuyez sur la touche F3 et bougez votre souris, et tournez la molette. Ça vaut le détour. Les quatre engins que vous pourrez piloter sont tout plein réussis, à part le



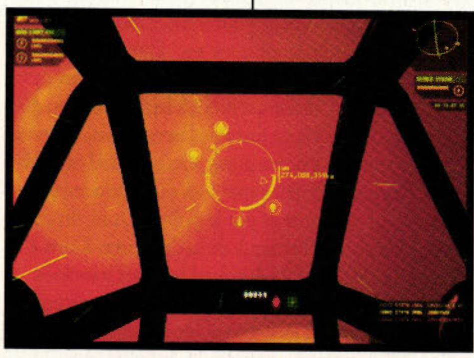
Votre base secrète, le Lucrecia, ressemble à un gros œuf de Fabergé.

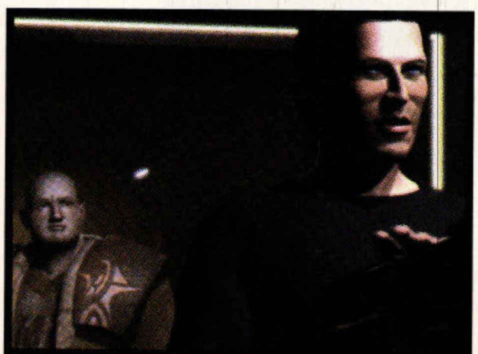
Les vétérans de la baston spatiale seront heureux de retrouver ici un parcours d'entraînement avec une course à travers des anneaux, comme dans les bons vieux X-Wing.

TUG. Franchement, le mec qui a conçu le TUG devait être bourré ce jour-là. Le vaisseau est bien imposant, les moteurs articulés façon araignée du cosmos, tout ça c'est tout bon. Sauf que, vu la forme de l'engin, les deux tourelles ont un angle de tir de 60°. Pas très malin. Enfin, la vraie raison pour laquelle je n'aime pas le TUG, c'est qu'il est énorme et cache un quart de l'écran quand on joue en vue externe. Ouais, parfaitement, et si ça m'amuse de jouer en vue externe ?
Les p'tits gars d'en face sont pas mal équipés aussi. Des intercepteurs de la police avec leurs couleurs clinquantes, aux vaisseaux des Stepsons profilés comme des squales, en passant par les monstrueux croiseurs de classe Danube, on a droit à un beau défilé d'engins de toutes tailles (voir encadré sur les vaisseaux). Pour vous donner une idée des différences d'échelle, le module de commande avec lequel vous débutez fait 80 mètres de long, alors qu'un méga cargo Powell s'étire sur 2,35 km. On n'est plus très loin du Nostromo d'« Alien ». En tout cas, si vous croisez un méga-cargo, ne manquez pas de faire un survol des familles.
À notre grand dam, on ne pourra pas atterrir sur les planètes. Ce sont de grosses boules plantées en plein vide. En revanche, on s'explosera en beauté en s'approchant d'un peu trop près. De même, on se prendra des dégâts critiques aux abords d'un soleil. Finalement, l'idéal est de venir se docker à l'une des nombreuses bases orbitales disséminées dans les seize systèmes de l'univers d'I-War 2.
Mon passe-temps favori consiste d'ailleurs à cibler une station, me mettre en vue externe tactique avec F2, et effectuer moult passages au ras des boulons pour un remake accéléré 3D de « 2001 l'Odyssée de l'espace ». Pour clore ce long paragraphe à la gloire du graphisme d'I-War 2, il faudrait parler de la beauté des décors de fond. Loin des couleurs hallucinées des nébuleuses de Freespace 2, Independence War nous offre de magnifiques nuages de gaz tout en dégradé. Lorsque l'option Starfield est enclenchée, l'espace est criblé de milliers d'étoiles. On bouge légèrement, les étoiles disparaissent pour réapparaître une fois qu'on s'est stabilisé. C'est dur à expliquer comme ça, mais vous verrez bien. Dernière remarque et je vous lâche la grappe : les étoiles colorées que l'on voit en fond ne sont pas de simples bitmaps du décor.
Si on enclenche le LDSI (propulsion hyperspatiale permettant de franchir des millions de km en quelques secondes) et qu'on s'en approche suffisamment, on se trouve nez à nez avec une vraie boule de plasma modélisée en 3D. L'impression d'immensité qui en découle est géniale. Et là je dis : chapeau bas, Particle Systems !



Jamais des anneaux n'avaient été aussi bien rendus dans un jeu.





Les séquences cinématiques, comme toujours chez Particle Systems, sont de véritables films.

Presqu'un Elite ?

Vous commencez à vous en douter, la création du monde d'Independence War 2 a fait l'objet d'un soin extrême. L'univers est bien gigantesque avec ses douze systèmes comprenant plusieurs planètes et des dizaines de bases. Ça aurait été dommage de survoler tout ça au cours de missions trop scriptées où l'on n'aurait fait qu'effleurer la masse de détails de la simulation. C'est ce que se sont dit les développeurs. À partir du deuxième acte, on n'est pas forcément obligé de s'en tenir aux missions du scénario principal. Si on est paumé, certes, on est content de savoir qu'une

REMARQUE

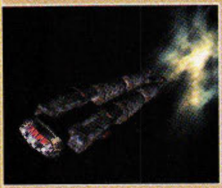
I-War 2 propose des options multijoueurs en réseau local et sur Internet pour huit joueurs. Avec du Capture the Flag et même des bots. Nous y reviendrons plus tard dans la rubrique Réseau.



L'écran de la base, qui regroupe entre autres les communications, l'équipement des vaisseaux et le commerce.



MS-FR70 – Transport de carburant de classe Alpha
Constructeur : Maas Corporation
Longueur : 155 m
Masse : 46,500 T
Équipage : 6 + 2



MS-FR80 – Transport de carburant de classe Bêta
Constructeur : Maas Corporation
Longueur : 375 m
Masse : 70,010 T
Équipage : 8 + 2

NSO-1102e - Destroyer de classe Bastille
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 535 m - Masse : 388,809 T
Équipage : 250 + 8

NSO-2002 - Corvette lourde de classe Devastator
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 150 m - Masse : 20,160 T
Équipage : 20 + 4

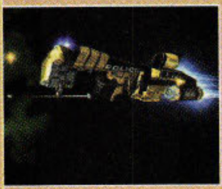
NSO-2101c - Destroyer lourd de classe Guillotine
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 552 m
Masse : 401,609 T
Équipage : 190 + 6



MS-UTL66e SNRV de classe Anderson
Constructeur : Maas Corporation
Longueur : 182 m
Masse : 288,290 T
Équipage : 2 + 1



MS-01x – Intercepteur de classe Exécuteur
Constructeur : Maas Corporation
Longueur : Confidentiel
Masse : Confidentiel
Équipage : Confidentiel



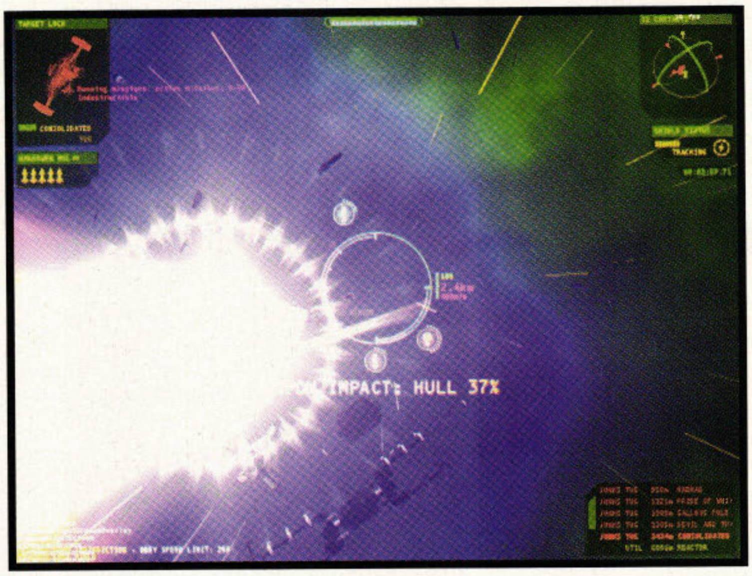
VS-2101B - Chasseur de la Police de classe Hornet
Constructeur : Von Schelling Industries
Longueur : 19 m
Masse : 40 T
Équipage : 1



NSO-989 - Patrouilleur de classe Tariq
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 121 m
Masse : 4,992 T
Équipage : 16+3

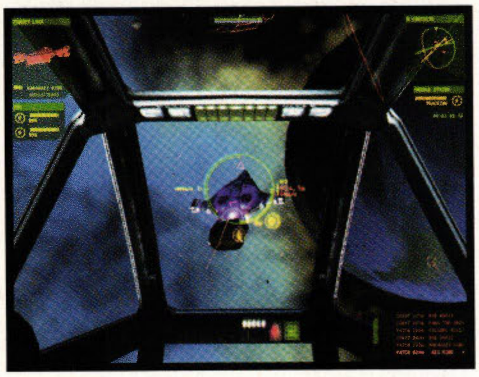


NSO-590r - TUG de classe Puffin
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 93 m
Masse : 3326 T
Équipage : 10 + 2



Les effets graphiques sont impressionnants.

bonne baston nous attend au prochain « navpoint ». À l'inverse, si on se sent davantage l'âme d'un aventurier, rien ne nous empêche de partir explorer le cosmos, arraisonner un vaisseau de transport et pirater la cargaison. Dans notre base secrète, plusieurs options sont là pour nous aider.
Dans l'Encyclopédie, on trouvera des informations utiles sur les planètes, les différentes factions qui s'affrontent, les technologies, etc. Dans l'écran Communications, on consultera des messages électroniques. Certains servent à la progression du scénario, d'autres sont juste des bons plans qu'on est libre d'exploiter à notre guise. On apprend que tel point Lagrange (portes spatiales où se concentre le trafic) n'est pas protégé par la police. Donc un coin rêvé pour rejouer l'attaque de la diligence. Dans l'écran Trade apparaissent aussi les marchandises vendues ou recherchées par nos alliés. Procurez-leur tel module rare, et ils vous refileront les blueprints (plans) d'un nouveau vaisseau. C'est chouette l'import-export ! Et je vous parle même pas des options Manufacturing et Recycling.
I-War 2 oscille donc entre deux extrêmes. D'un côté, un jeu très scénarisé avec des missions scriptées. De l'autre, un monde ouvert avec une grande liberté d'action, dans l'esprit d'Elite. Le premier s'adresse naturellement au grand public qui risquerait d'être paumé s'il n'avait pas d'objectifs précis. Dans cette partie du jeu, on a droit à des dialogues avec les autres personnages. Évidemment, c'est répétitif et les vignettes avec la tronche des persos animés sont un peu moches comparées à l'esthétique du reste. Je vous cache pas que je préfère me balader pépère. Apparemment, Particle Systems génère des événements aléatoires. Il m'est même arrivé de croiser des transports commerciaux au milieu de nulle part ou de recevoir des appels de détresse.



Combats et Interface

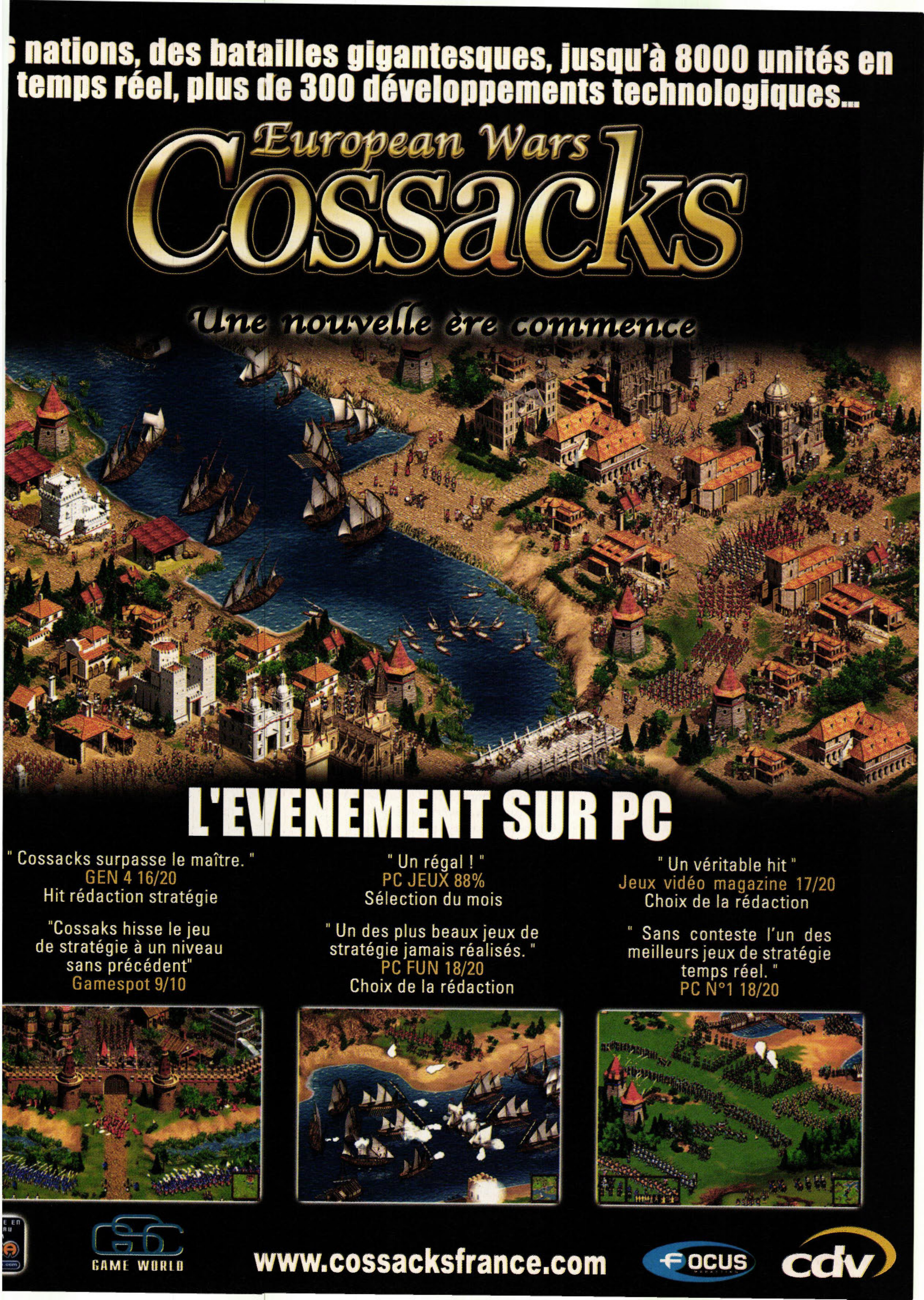
I-War n'est pas un shoot. Disputer des dogfights furieux à bord d'un petit vaisseau est bien jouissif (il y a quelques combats de ce style au début). Mais se retrouver aux commandes d'une Corvette pirate, avec plusieurs membres d'équipage et un ordinateur de bord, c'est autrement plus intéressant. Avec I-War, on pourra donc se rendre en un point donné de l'espace d'une pression de touche, se mettre en formation, ou apponter sur une station en pilote automatique. On est Commandant de bord, nom d'un vénusien en slip ! On a un peu autre chose à foutre que tenir bêtement un cap.
Alors qu'on devait jouer du collimateur dans les premières missions, on récupèrera plus loin des tourelles de combat. Ces tourelles seront d'une aide inestimable lors des grosses batailles.



On se roussira le poil en passant trop près des soleils.



Quand vous remorquez un cargo plus gros que votre vaisseau, bonjour l'inertie !


nations, des batailles gigantesques, jusqu'à 8000 unités en temps réel, plus de 300 développements technologiques...
European Wars
Cossacks
Une nouvelle ère commence
L'EVENEMENT SUR PC
" Cossacks surpasse le maître. "
GEN 4 16/20
Hit rédaction stratégie
"Cossaks hisse le jeu de stratégie à un niveau sans précédent"
Gamespot 9/10
" Un régal ! "
PC JEUX 88%
Sélection du mois
" Un des plus beaux jeux de stratégie jamais réalisés. "
PC FUN 18/20
Choix de la rédaction
" Un véritable hit "
Jeux vidéo magazine 17/20
Choix de la rédaction
" Sans conteste l'un des meilleurs jeux de stratégie temps réel. "
PC N°1 18/20
GAME WORLD
www.cossacksfrance.com
FOCUS
cdv



MS-D29 - Drone téléguidé
Constructeur : Maas Corporation
Longueur : 5.8 m
Masse : 2 T
Équipage : contrôle à distance



NSO-F650b - Cargo de classe Jeep
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 690 m
Masse : 828,000 T
Équipage : 30 + 3



NSO-ST1024n - Plate-forme LOR de classe Planetoid
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 2.7 km
Masse : 8,160,000 T
Équipage : 20 + 6



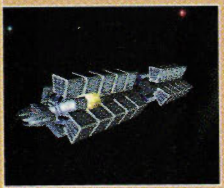
VS-GS02 - Extracteur-Gazier de classe Jupiter
Constructeur : Von Schelling Industries
Longueur : 45 m
Masse : 680 T
Équipage : 5 + 2



NSO-1824e - Patrouilleur de la Police de classe Enforcer
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 154 m
Masse : 8932 T
Équipage : 20 + 4 + 15



NSO-1502 - Module de Commande Avancé
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 28 m
Masse : 110 T
Équipage : 3 - 4



NSO-F1010 - Méga Cargo de classe Powell
Constructeur : NSO Laplace
Longueur : 2.35 km
Masse : 4,700,000 T
Équipage : 8 + 4 + 4

VS-PT900 - Yacht d'affaires
Constructeur : Von Schelling Industries
Longueur : 39 m - Masse : 426 T
Équipage : 2 + 1 + 6





Voilà ce qu'on trouve si on se rapproche de l'étoile bleue en haut à gauche.



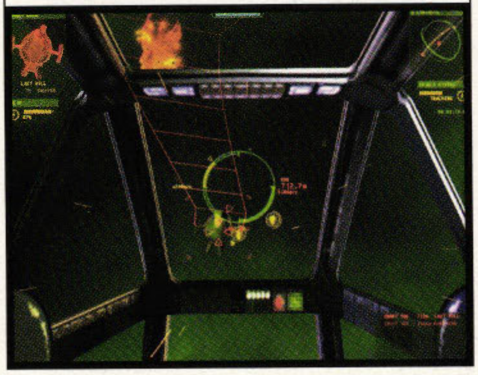
Manœuvrés par Az et Lori, on pourra leur désigner des cibles et même les séparer du vaisseau principal. Dans le même ordre d'idée, Jafs vous délestera de la corvée de récupération des cargaisons, et Lemuel de la gestion des réparations.

L'interface est moins complexe que dans le premier volet. I-War 2 a été conçu pour être joué au joystick, même si une option clavier seul est proposée. Préférez d'ailleurs un joystick avec plein de boutons et un coolie-hat. De cette manière, les commandes principales seront regroupées au joy : molette de gaz, sélection des cibles, tirs (lasers, missiles et leurres), poussée inverse, etc. Le coolie permet de naviguer dans les autres commandes de l'interface. Pas toujours pratique quand il faut quatre pressions pour accéder à une commande, on lui préférera les touches de raccourcis clavier (notamment pour donner des ordres aux tourelles). Via le coolie, on accède au menu de répartition d'énergie entre les moteurs, les boucliers et l'armement. Et surtout, à la carte galactique. Pas très pratique pour rechercher une planète donnée et avoir une vue d'ensemble, cette carte est vraiment somptueuse avec ses effets de zoom. En plus, les écrans du coolie viennent s'afficher en surimpression et on continue à voir ce qui se passe (et à piloter) pendant qu'on se balade dans les menus en plein combat.

Ce qui me fait penser que je ne vous ai pas encore parlé du HUD. Les informations s'affichent en jaune et vert avec un léger flou du meilleur effet. Quand on se prend des tirs adverses, tout le HUD se met à zigzaguer. Après une grosse avarie, l'affichage est quasiment illisible. C'est pas la première fois qu'on nous sert ce genre d'effet. Mais jamais ça n'avait été aussi réussi.

ianSolo

Les traînées en filaire derrière les vaisseaux permettent de mieux évaluer leur direction.



Un peu de technique

La réalisation sonore et musicale d'I-War 2 est de grande qualité. Ainsi, le jeu parvient à jouer de la musique pendant les écrans de chargement. Certains morceaux (écran de base, musique planante dans l'espace) sont fantastiques. D'autres (musique de combat) plus lassantes. Rien à redire sur les bruitages. Les dialogues étaient en anglais dans la version testée. Prions ensemble pour que la version française soit aussi réussie. À noter qu'il n'y avait aucun réglage pour le son dans le menu des options (son 3D, nombre de canaux, etc.). Nous avons aussi eu un bug avec le son « haché » sur la version de test.
I-War 1 n'était pas accéléré. I-War Defiance ne supportait que l'accélération Glide. I-War 2 est Direct3D. À la bonne heure ! Testé sur PIII 500 avec une TNT2 Ultra, il s'est avéré fluide en 1024x768 et 32 bits avec les réglages de base. Pour profiter du graphisme redoutable, il faudra compter sur une configuration au moins équivalente. Dans le menu des options graphiques, on trouve une dizaine de réglages pour adapter le moteur à sa config.

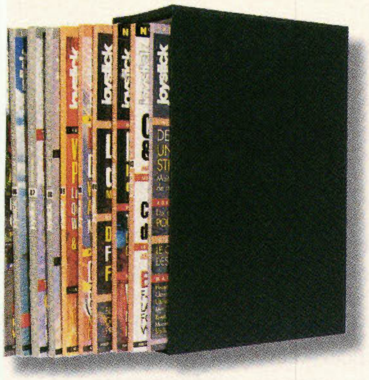


En Deux Mots

I-WAR 2 EST UN JEU MAGNIFIQUE, GIGANTESQUE ET INTELLIGENT. RIEN QUE ÇA. DIGNE SUCCESSEUR DU PREMIER VOLET, IL SE MONTRE À LA FOIS PLUS FACILE D'ACCÈS TOUT EN OFFRANT UNE PLUS GRANDE LIBERTÉ D'ACTION DANS LA PARTIE « À LA ELITE ». ESPÉRONS JUSTE QUE LA DIFFICULTÉ SERA BIEN RÉGLÉE ET QUELQUES BUGS CORRIGÉS. ET QUE LA LOCALISATION DES DIALOGUES NE SERA PAS FAITE PAR DES COCHONS.

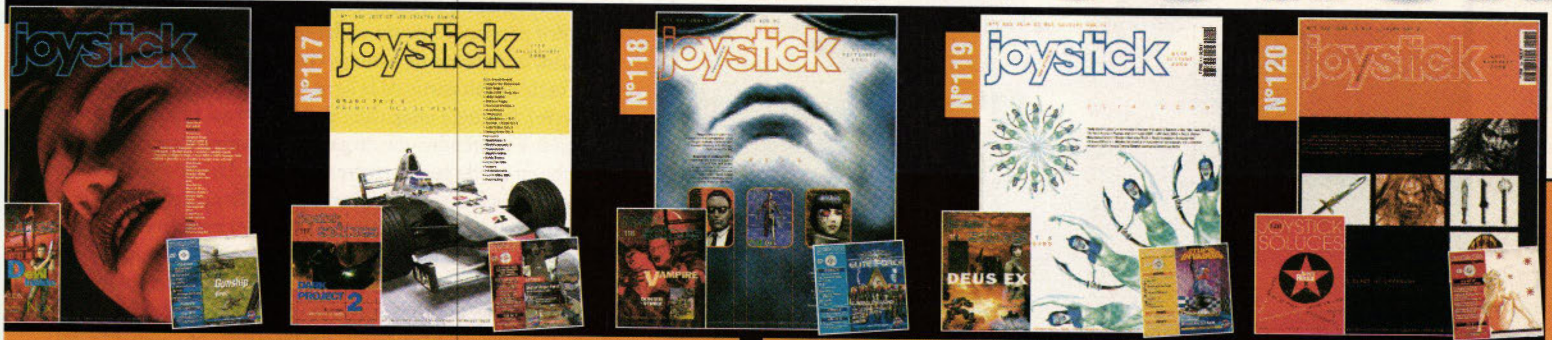
+ Le plus beau jeu spatial
+ La liberté à la Elite
+ Certaines musiques envoûtantes
- Vignettes des personnages
- On ne peut sauver que dans la base

88 TECHN | 90 DESIGN | 90 INTÉRÊT



ommandez
les reliures !

Upgradez votre collection



ests : Starlancer, Daikatana, Soulbringer, Asheron's Call, Everquest, Martian Gothic, Tachyon, Arabian Nights, Euro 2000
CD : Viruz, Mankind, Les Fourmis, Lemmings Revolution, Klingon Academy, Gunship !, Dogs of War, Star Trek : Armada, Arabian Nights
: Devil Inside - Aide de jeu : Urban Operation

ests : Vampire, Earth 2150, Metal Conflict, Ground Control, Motocross Madness 2 , Dark Reign II, T.A. Kingdoms The Iron Plague
CD : 4 X 4 Evolution, Rebellion, Daikatana, Warlords Battlecry, Motocross Madness 2, F1 World Cup, Comanche vs Hokum
: Vampire - Aide de jeu : Counter-Strike

ests : Deus Ex, Diablo II, Grand Prix 3, LNF Manager, F1 Manager, René Arnoux Karting, Star Trek : Voyager Elite Force, Warlords Battlecry, Klingon
Icewind Dale Sur le CD : Grand Prix 3, Deus Ex, Vampire, Star Trek Elite Force, Bang Gunship Elite, Dog Fighter, The Gift, Infestation, Thandor
: Vampire - Aide de jeu : Counter-Strike

ests : Baldur's Gate 2 Shadows of Amn, Les Sims Ça vous change la vie, Cléopâtre La Reine du Nil, Age of Empires 2 The Conquerors Expansion, De Sang
by 2001, Homeworld Cataclysm Sur le CD : Stupid Invaders, Mercedes-Benz Truck Racing, Rugby 2001, Dark Reign 2, V-Rally 2, Age of Empires 2 : The
, Tony Hawk Pro Skater 2 Soluce : Deus Ex

ests : Crimson Skies, Gift, MTV Skateboarding, Alerte Rouge 2, NHL 2001, Mercedes-Benz Truck Racing, Resident Evil 3, Midtown Madness 2
CD : No One Lives Forever, Starfleet Command Vol. II, FAAK2, Screamer 4x4, Insane, Gunlock, Sidney 2000, Metal Gear Solid
: Deus Ex (suite), Homeworld Catacysm - Aide de jeu : Alerte Rouge 2

121 Tests : Sacrifice, Sheep, Starship Troopers, Hitman, Links 2001, Combat Flight Simulator 2, Metal Gear Solid, Covert Operations
Sur le CD : Battle Isle 4, Pro Rally 2001, Severance, Hitman, Resident Evil 3, Rune, Virtual Pool 3, Warm up !, Homeworld Catacysm
Aide de jeu : Aide de jeu Baldur's Gate 2

122 Tests : Call To Power 2, Airfix Dogfighter, Tomb Raider V, Battle Isle : The Androsia War, Starfleet Command II, Screamer 4x4, Project IGI
Sur le CD : Dave Mirra Freestyle BMX, Links 2001, Midtown Madness 2, F1 Championship 2000, Sheep, Stunt GP, Project IGI
Soluce : Monkey Island 4 - **Aide de jeu** : Baldur's Gate 2 (suite)

123 Tests : Giants, Everquest, Tiger Woods PGA, Tour 2001, Mechwarrior 4, La Bataille d'Angleterre, American Mc Gee's Alice, Oni
Sur le CD : Oni, Mechwarrior 4, Starship Troopers, Tomb Raider 5, Swat 3 Elite Edition, Quake 3 Team Arena
Soluce : Monkey Island 4 (suite) - **Aide de jeu** : Projet IGI

124 Tests : Black and White, The Moon Project, Severance : Blade of Darkness, Age of Sails 2, Deep Space Nine : The Fallen, Worms World Party
Sur le CD : Diablo II, Giants, Gunman, Fallout Tactics, F1 Racing Championship
Soluces : Giants, Hitman

125 Tests : Fl Racing Championship, Off Road, Le Destin du Dragon : Les Trois Royaumes, Hostile Waters, Star Trek Away Team
Sur le CD : Conflict Zone, Desperados, Colin McRae Rally 2, The Moon Project, NBA Live 2001, Serious Sam
Soluces : Alice - **Aide de jeu** : F1 Racing Championship



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

commande le(s) numéro(s)

ez la case correspondant au numéro souhaité)

F le numéro (frais de port gratuits) soit un total de .... F

7 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105

07 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125

commande les hors-série (frais de port gratuits)

0 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
F le numéro,soit un total de .... F

2 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
F le numéro, soit un total de .... F

3 1 Jeu complet (Hexen II)
F le numéro, soit un total de .... F

4 1 Jeu complet (Zork)
F le numéro,soit un total de .... F

5 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
F le numéro, soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

❐ Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... F

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

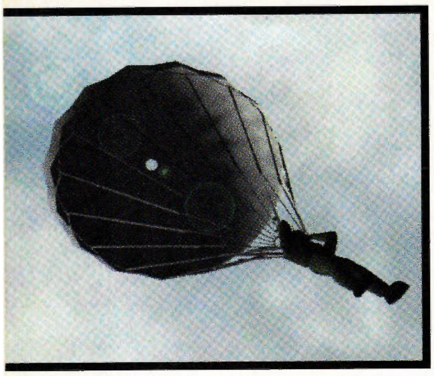
FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT



L'Aube rouge

Pourquoi envahir l'Islande ? J'y vois plusieurs raisons directes. La première est que son président est une femme : on peut donc imaginer qu'une flotte de barbus bien machos aient dans l'idée de s'approprier l'île pour prouver leur virilité et leur surpuissance. Mais il y a aussi des personnes qui détestent les prénoms scandinaves. C'est d'ailleurs mon cas : à l'école, je me suis souvent fait casser la gueule par des individus prénommés Thor, Ingwmund, Krisuvik ou Ingibjorg (le chef de la bande) et qui m'ont fait souffrir pendant toute ma scolarité avec des pratiques impliquant la présence de harengs vivants. Enfin, la dernière raison est que cette île fait partie de la ligne GIUK (Groenland, Islande, Angleterre), frontière imaginaire de l'OTAN qui serait en théorie la première à se prendre une cargaison de marins russes sur la tronche en cas de guerre conventionnelle. La chose est d'ailleurs narrée avec moult détails dans l'excellent « Tempête rouge » de Tom Clancy ou, plus prosaïquement, dans les premiers scénarios du jeu Harpoon.



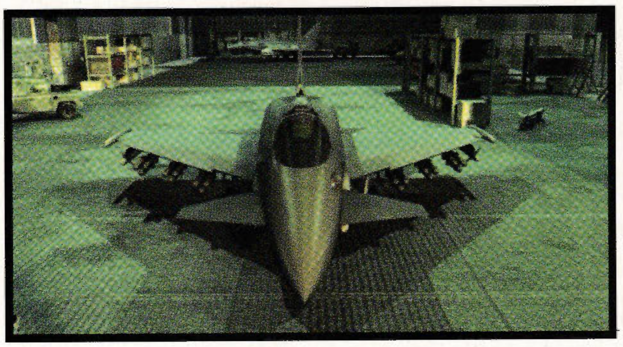
Eurofighter Typhoon

SIMULATION DE VOL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Une simulation de vol, c'est toujours un bon prétexte à la fête, surtout quand il a pour origine DiD, le développeur fétiche des aficionados de ce genre en voie de disparition.

Eurofighter Typhoon est la première simulation de vol à bénéficier d'un principe de jeu entièrement en temps réel. Ici tout se déroule seconde par seconde (on peut tout de même multiplier l'écoulement du temps par deux), et une campagne qui dure une journée dans le jeu nous mobilisera une journée dans « notre » monde réel. Cette échelle réaliste permet plusieurs choses inédites.

La première est de relater une invasion russe, événement par événement, et l'autre, d'offrir un panel de missions dont la nature même dépend des épisodes les ayant précédées. Le dynamisme du monde est intégral, plus que dans tout autre jeu. Ici par exemple, les plans stratégiques sont dessinés par les généraux ennemis et alliés en temps réel, suivant la tournure que prennent les événements : un assaut réussi sur une base russkof renverra les



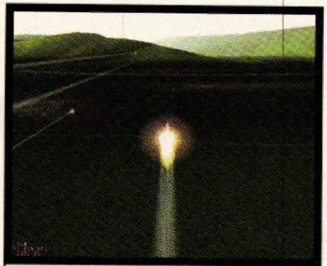
L'EF2000, un avion de combat très actuel.



98 | direct 3D

MULTIJOUEUR	
Réseau local	8
Internet serveur	8

Jouable sur PIII 500, 64 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Ubi Soft **Développeur** Rage Software/DiD GB **Texte et voix** VF



Les armes sont modélisées d'après les excellentes bases de données présentes dans Total Air War.

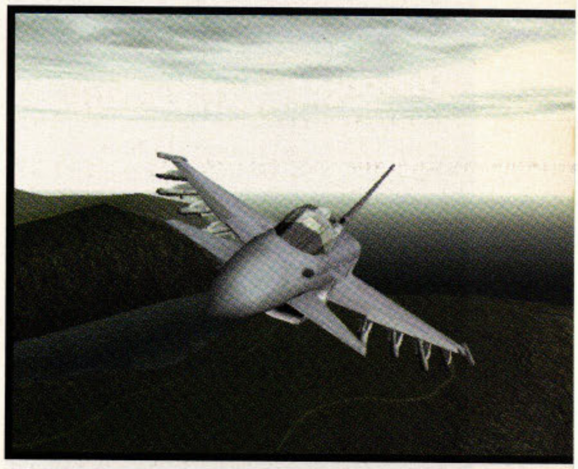
Bug report

Quelques bugs assez ennuyeux ont été remarqués, tant dans la version bêta que dans cette version de test. Il semble qu'il y ait un problème quant à la gestion des joysticks, tout simplement inexistante : soit, le soft reconnait les boutons et le manche à balai, mais l'axe de lacet, ainsi que le throttle, sont tout bonnement ignorés. C'est d'autant plus rageant que le menu de configuration du soft est plus qu'anecdotique, et que l'on doit, en tout état de cause, se contenter de la configuration par défaut des développeurs. Parmi les curiosités locales, la touche U rentre le train d'atterrissage, et la gâchette actionne les freins lorsqu'on se trouve au sol.
Un autre menu configuration apparaît lui dans le menu Démarrer. Il permet de régler la résolution du jeu (jusqu'à 1024x768), la finesse des textures, ainsi que les modes 16 ou 32 bits. Certes, Eurofighter Typhoon est fort bien programmé et ne pose pas de problèmes majeurs question fluidité, mais on pourrait se sentir en droit d'avoir accès à un panel d'options bien plus important. À noter aussi un problème de Z-buffer sur les cartes à base de GeForce, qui fait disparaître des parties de l'avion en vue externe.

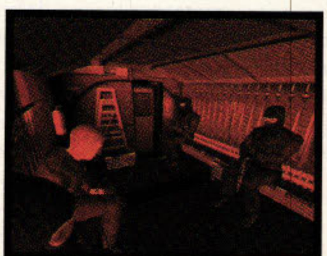


La campagne débute par une phase de recrutement de Scandinaves.





colonnes de chars en route pour aller la défendre vers un lieu plus sûr ; des attaques répétées sur un lieu moins défendu mais servant de tête de pont amèneront des véhicules antiaériens à y prendre position. Dans le même ordre d'idée, le ciel de l'Islande deviendra bien vite surpeuplé : les formations d'avions alliés et ennemis y évoluant en permanence, allant accomplir des missions dont chacune aura une incidence sur le déroulement de la guerre, que ces engins soient pilotés par nos soins ou non. En plus de tous ces épisodes générés automatiquement et avec une logique implacable, le jeu possède un répertoire d'événements survenant régulièrement et changeant un peu l'ordinaire des missions, tout en dotant le jeu d'une chronologie. Ces derniers prennent des formes multiples et on en trouve une bonne demi-douzaine par heure de jeu. Largement de quoi s'amuser.

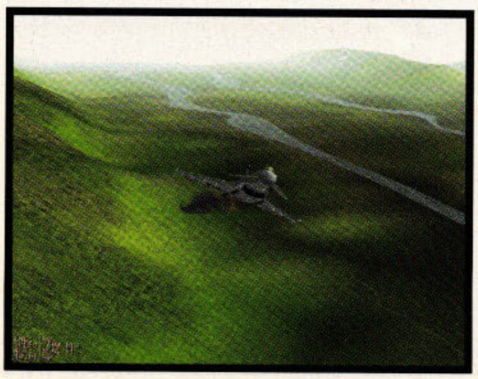




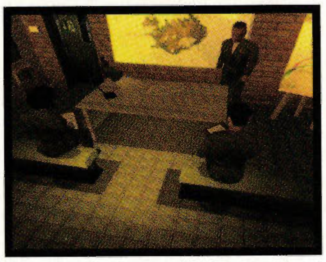
Gestion du personnel

Normalement, dans un jeu de ce type, on dispose d'un seul pilote pour remplir toutes les missions, et s'il advient qu'il clamse au champ d'honneur, on peut recommencer

Une simulation de vol simplifiée, une campagne dynamique à l'extrême.



L'Islande, géographiquement très proche de l'Auvergne.



La vie des pilotes réserve des moments d'action pure. Ici, un briefing.



L'Islande, post-glaciaire mais pré-soviétique.

La guerre en temps réel, racontée seconde par seconde.

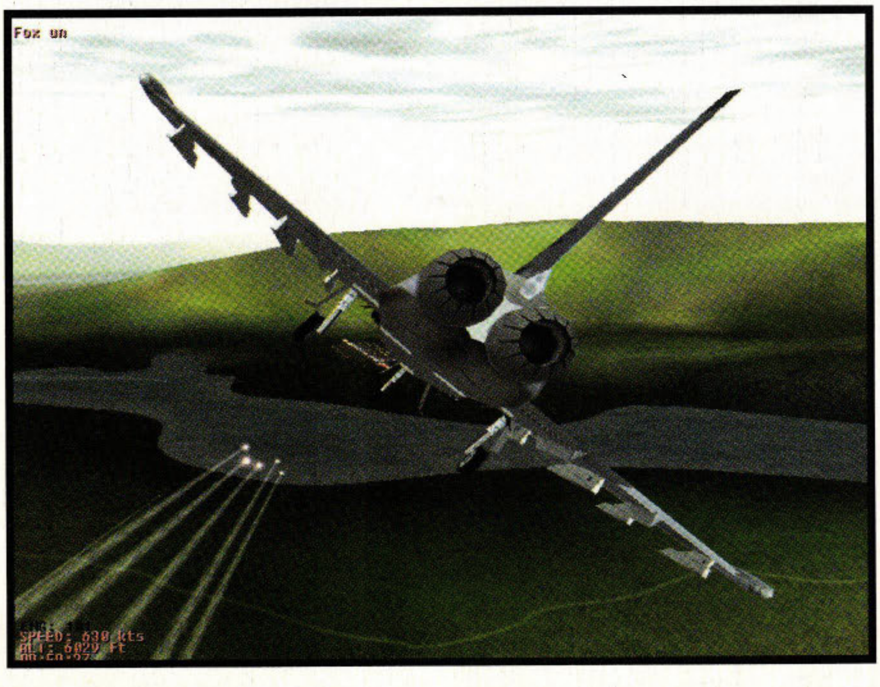
Modèles de vol

Comme je vous l'avais déjà dit dans le bêta test, le modèle de vol de l'EF2000 est tout à fait particulier. Sa configuration canard (qui ne consiste pas à se faire planter des plumes dans le réacteur comme le croyait naïvement Ta Race) en fait un avion formidablement agile. Ces performances assez incroyables et ce, même pour un chasseur de la génération du Rafale et du F-22, sont encore mieux mises en avant par l'ordinateur de contrôle de vol, qui limitera vos évolutions jusqu'aux contraintes maximales des structures de l'appareil. Un garde-con, en quelque sorte. En dogfight, ce blabla technique du marketing prend tout son sens : le « rayon de braquage » de l'appareil outrepasse ceux d'autres avions particulièrement agiles tels que le Flanker ou le Mig 29, qui perdront bien souvent le combat en se lançant dans leurs circonvolutions habituelles. Islande oblige, l'EF2000 est un avion aussi à l'aise en altitude qu'au ras du sol. Nombre de ses armements pour les missions d'attaque font plus appel à un tir direct qu'à une utilisation en ressource (en appliquant à l'arme une courbe de lancement balistique), ce qui assure aux alliés la possibilité de faire des ravages en un seul passage à très basse altitude.

la mission. Eurofighter Typhoon a voulu rompre cette logique un peu barbante pour mettre la pression au joueur. Pour ce faire, on dispose de quelques hommes que l'on choisira avant de commencer une campagne. Ces derniers disposent de caractéristiques « jeux de rolesque » : force, agilité, charisme... Non je plaisante, mais ils ont en tout cas des talents mis en avant tels que la santé (certainement la variable la plus importante), la capacité à survivre, ainsi que leur spécialisation (attaque, dogfight). En plus de cela, ils sont souvent rattachés à une base aérienne précise et effectueront toutes leurs missions à partir de cette dernière avant qu'on puisse les faire muter autre part. Alors que l'on va laisser passer le temps, ces zouaves vont se voir affectés à des tâches diverses. À nous de choisir si on va les laisser se débrouiller tout seuls, ou si on prendra le contrôle. Généralement, ils s'en tirent plutôt bien en solo, mais parfois, il faudra leur donner un coup de main en sautant d'un cockpit à un autre. Cela nous permet d'être constamment sollicités et de ne pas nous ennuyer une seconde ou de nous voir contraints de rester pendant une heure dans le cockpit en volant en ligne droite pour aller du point A au point B. La somme de choses pouvant survenir pendant ces vols de routine est assez impressionnante : les pilotes pourront être portés disparus, être secourus par des Marines, emprisonnés (puis tenter de s'évader), se voir remettre des médailles ou, à l'inverse, être foutus en taule pour peu qu'ils aient désobéi aux ordres. Côté urgences, une blessure pourra empirer au point de faire crever l'un des pilotes, tandis qu'on essaye de le ranimer ou de lui faire garder le lit un certain laps de temps. Ici, toutes les excuses seront bonnes pour faire disparaître vos hommes les uns après les autres. La bonne réussite de la campagne passe donc par une gestion minutieuse de vos troupes sans que le jeu nous en donne d'ailleurs trop les moyens. Quel dommage. À ce titre, j'aurais souhaité que l'on puisse mieux contrôler leur destin, leur ordonner de se reposer pendant un certain temps, pouvoir distribuer des appareils et des armements sur les bases alliées, bref devenir l'un des chefs d'état-major locaux. Sans vouloir à tout prix faire de ce jeu un wargame, de telles options auraient été les bienvenues. À n'en pas douter si DID avait été seul maître à bord, le jeu aurait pris cette direction. Sans conteste, le chaperonnage par Rage Software a fait baisser gravement le niveau de complexité de Typhoon.

La modélisation des dégâts est aussi représentée à l'extérieur.





Une simplification parfois extrême

On pourra trouver toutes les excuses du monde, le cockpit d'Eurofighter Typhoon est bougrement décevant. Attention, je ne parle pas de son aspect intérieur qui, lui, est très réussi ; en effet, on aura rarement eu droit à une telle impression de relief dans un cockpit virtuel (ne pas manquer l'effet « scrolling différentiel » lorsqu'on regarde les ailerons). Non je veux parler du nombre, frisant le zéro absolu, d'instruments fonctionnels. En effet, à part le nombre d'armes et une indication de l'emport, des indicateurs de poussée moteur et de deux ou trois autres trucs plus anecdotiques qu'utiles, on ne trouve guère que des boutons et des lampes témoins à la fonction uniquement décorative. Il semble ici que les programmeurs n'aient pas eu le talent (ou les bibliothèques de routines) pour

Un jeu pour quel public ?

Reste à savoir à qui s'adresse ce jeu. D'un côté, la simplification d'un cockpit à l'extrême semble l'orienter vers le nouveau venu ; de l'autre, les finesses stratégiques et tactiques du jeu , le respect total du domaine de vol, ainsi que la modélisation des armes en font un titre fort attirant pour le vieux routard de la simulation. À dire vrai, même si la pilule est un peu dure à avaler dans mon cas, il faut avouer que ce jeu réserve de nombreux moments mémorables. À ce stade, on pourrait comparer Eurofighter à un autre jeu conçu dans le même esprit, ayant lui aussi le cul collé entre deux chaises, j'ai nommé l'excellent F-16 / Mig-29 de Novalogic.



Malheureusement, le cockpit n'est pas à la hauteur du reste, question complexité.

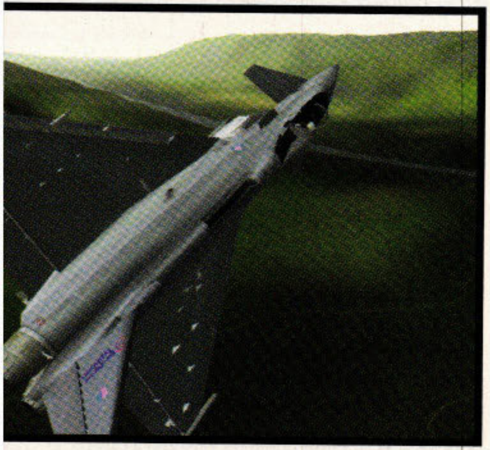
afficher sur une perspective variable l'un des écrans multifonctions auquel on a pourtant accès. C'est d'autant plus pitoyable que dans EF2000, premier du nom, on pouvait utiliser un tel affichage (dans un mode VGA tout à fait laid). Ici, l'excuse d'une simplification volontaire vacille un peu et on se demande à quel point cette partie du développement n'a pas fait les frais d'une milestone un peu courte. Bien heureusement, le cockpit virtuel est, comme dit précédemment, fonctionnel et fort utile. On se meut à l'intérieur avec le chapeau chinois du joystick d'une fort belle façon, même si l'on regrette que la souris n'ait pas été choisie pour assurer cette fonction. Les possibilités du casque du pilote sont rendues avec réalisme et permettent de superposer les cibles et réticules de visée à travers la carlingue de l'avion. En fait, les seuls contrôles dont on pourra se servir sont trois écrans MFD (affichages multifonction) représentant une carte des environs où figurent les waypoints et les données tactiques, un radar, et un troisième écran indiquant l'état de l'avion, ses réserves, les armes, et d'autres choses.

Côté graphique, cela ne s'est pas vraiment amélioré depuis la bêta-version du mois dernier : les paysages, modélisations et effets sont réussis, sans toutefois offrir des éléments nouveaux ou originaux. Au risque de me répéter, c'est d'autant plus regrettable que DID était parvenu à nous époustoufler dans ce domaine à chacun de leurs nouveaux jeux. Les reliefs de l'Islande sont toutefois conformes grâce à l'utilisation de bases de données géographiques, et les textures de l'île (textures d'été) suffisantes pour donner l'illusion d'une belle balade au pays de la gnome chantante.



Un peu de technique

La musique est une réussite : à savoir, pas assez mauvaise pour qu'on râle dessus, mais pas assez bonne pour attirer notre attention. D'une façon personnelle, je la trouve bien moins chouette que celle, totalement planante, de F-22 ADF/F-22 TAW. Côté graphisme, rien de notable : le jeu est fluide et ce, même avec un certain nombre d'unités dans les environs qui nous tirent dessus à qui mieux mieux. Les voix, sons et autres bruitages vont du moyen au remarquable avec une mention spéciale pour la journaliste qui lit les spots d'information. Cette petite aurait de l'avenir sur LCI vers 2 heures du mat'.





La barre d'état des pilotes : deux morts et un parachutiste.

En Deux Mots

EUROFIGHTER TYPHOON EST LE PRODUIT RÊVÉ POUR CEUX QUI SOUHAITENT ABORDER LA SIMULATION DE VOL MILITAIRE SANS PRISE DE TÊTE. LA CAMPAGNE ENTIÈREMENT DYNAMIQUE POUSSE DANS SES DERNIERS RETRANCHEMENTS L'ART DE NARRER UN CONFLIT ARMÉ, ET RIEN QUE POUR CELA, TOUT FANATIQUE DE POLITIQUE-FICTION, OU PLUS PROSAÏQUEMENT DE ROMANS DE TOM CLANCY, SE DEVRA D'Y JETER UN COUP D'ŒIL. RIEN QUE DE CE POINT DE VUE-LÀ, TYPHOON EST UN JEU UNIQUE EN SON GENRE.

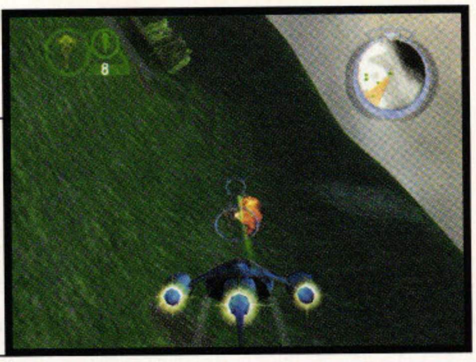
- \+ **Une véritable simulation de conflit. Inédit et passionnant**
- \+ **Les modèles de vol et du réalisme à la sauce DiD**
- − **Un cockpit simplifié à l'extrême**
- − **Peu de contrôle sur la planification de la contre-attaque**

82 TECHN | 81 DESIGN | 83 INTÉRÊT

Le meilleur est à l'intérieur

Eurofighter Typhoon est un très bon jeu mais sans doute trop simple pour que les puristes s'éclatent avec lui au sortir d'un Falcon 4 ou d'un Flanker 2. C'est d'autant plus dommage qu'il ne s'adresse vraiment pas à la première andouille venue et que sa simplicité cache un monde précis, un modèle de vol quasi parfait et une simulation de vol militaire plutôt poussée. En contrepartie de ces simplifications, on a accès à un environnement entièrement dynamique, et à un simulateur de vol qui ne se contente pas d'aligner mission après mission, mais de nous faire voir de l'intérieur un conflit armé jusque dans ses moindres recoins. Peu de jeux ont eu cette ambition, et bien moins encore ont réussi à la mener à bien avec autant d'aise qu'Eurofighter Typhoon.

Bob Arctor



On pilotera, entre autres, un Naboo starfighter, modèle bleuâtre pour la police.



On poussera des petits cris de joie en trouvant des bonus cachés. Pfff.

Jouable sur **PII 233, 64 Mo Ram, Carte 3D**
Éditeur **LucasArts**
Développeur **Factor 5 États-Unis** Texte et voix **VF**

Un peu de technique

La musique de John Williams, orchestre classique et compagnie, habille le jeu de bout en bout. On a vu pire. Côté bruitages, rien à redire. Ah si, les voix robotisées des battle droïds sont vraiment bien ; comme dans le film en fait.
L'interface (si vous devez y jouer, optez pour le joy) est classique pour un soft d'esprit console.
Le moteur 3D de Rogue Squadron était impressionnant pour l'époque (la magie des 3dfx2). Ce n'est plus le cas. Les décors semblent vides, ça manque d'ombrages. En contrepartie, Battle for Naboo saura se satisfaire d'une config et d'une carte 3D vieillissantes. Pas besoin d'une bécane de course pour en profiter. Sauf que je ne suis pas parvenu à faire tourner le jeu avec une ATI Radeon tout ce qu'il y a de plus récent (pourtant mentionnée dans la liste des cartes supportées). Pas de problème sur TNT et GeForce, en revanche.

Battle for Naboo

Shoot pour joueurs débutants - PC CD-Rom

Dans la famille licence de cinéma, LucasArts nous avait déjà sorti deux « trucs » basés sur l'univers de « La Menace Fantôme ». Voilà le petit dernier, qui n'est guère plus excitant.

Les amateurs de jeux d'action et les fans de Star Wars se souviennent de l'excellent Rogue Squadron. Ça c'était du jeu ! Rappelez-vous, la première mission sur Hoth où l'on enroulait un câble autour des pattes d'un AT-AT. LucasArts avait réussi son coup : nous permettre de rejouer les scènes mythiques de la trilogie, avec un moteur 3D sympathique et un grand luxe de détails. L'afterburner qui balançait du recul dans les joysticks à retour de force... tout ça quoi.
Avec Battle for Naboo, Factor 5 et Lucas ont tenté d'appliquer la même recette. Conçu pour la Nintendo 64, le gameplay de Battle for Ackboo hérite de la philosophie console (rien de péjoratif là-dedans, c'est juste une constatation). Tout au long d'une quinzaine de missions, on est amené à piloter un tas de nouveaux vaisseaux (Speeder Flash, Naboo Starfighter, Heavy STAP, Federation Gunboat…) afin de protéger colons et gentils Américains de l'espace contre les agissements de la méchante Fédération du Commerce. Les missions sont abondamment scriptées, avec plusieurs objectifs successifs à remplir. Évidemment, si vous-même ou ceux que vous avez à protéger venaient à crever, vous seriez bon pour recommencer la mission du début. Il n'y a pas de sauvegarde en cours d'action. En revanche, on pourra rejouer les tableaux déjà débloqués pour parvenir à améliorer son score. Avec des médailles en chocolat à l'appui. Comme d'hab', on pourra récupérer des bonus soigneusement planqués dans les niveaux et autres passages secrets. Boarf.



Des scènes intermédiaires en 3D ponctuent les missi

Après avoir essayé le contrôle au clavier, il s'avère qu'un joystick est bien plus adapté pour viser avec précision. On pourra jouer sur les gaz, enclencher des rétro-freins et autres gadgets à la mode dans la galaxie. Après quelques minutes de prise en main, la jouabilité s'avère satisfaisante. Le vrai problème avec Battle for Naboo c'est que tout est moyen. Les décors sont un peu vides. Les ennemis pas très combatifs. On perd souvent une mission parce qu'un abruti de coéquipier se fait farcir la couenne sans réagir. On se demande alors si on a vraiment envie de tout refaire du début juste pour découvrir un nouveau décor et un nouveau vaisseau à piloter.

ianSolo



Seul point positif, les voix des battle droïds.

En Deux Mots

Battle for Naboo n'est pas à la hauteur de Rogue Squadron en son temps. Un shoot dans le monde de la « Menace Fantôme », mais pas génial.

+ Ça tourne sur de petites configs
- L'amateur d'action pure reste sur sa faim

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	70	65


Le sable va changer de couleur.
Persian Wars
Rom PC - Sortie : mai 2001.
p://persianwars.cryogame.com
tratégie et Aventure au cœur des 1001 Nuits
s 3 grands peuples du désert, Amazones, Bédoins et Ghoûles
crophages, se sont engagés dans la quête de l'anneau magique du
Salomon. Vous incarnez Sindbad, guerrier opportuniste qui a
ur seul but la quête de l'anneau. Vous n'hésiterez pas à changer
camp et même à trahir pour conquérir fortune et gloire...
Stratégie et Aventure au Cœur des 1001 Nuits
Persian Wars
STRATÉGIE
cryo
• 90 unités différentes
• 250 bâtiments et objets
• 50 sorts de magie
• plus de 90 missions
cryo
RC Paris B 384 357 885 - Crédit photo : Stone - agency.

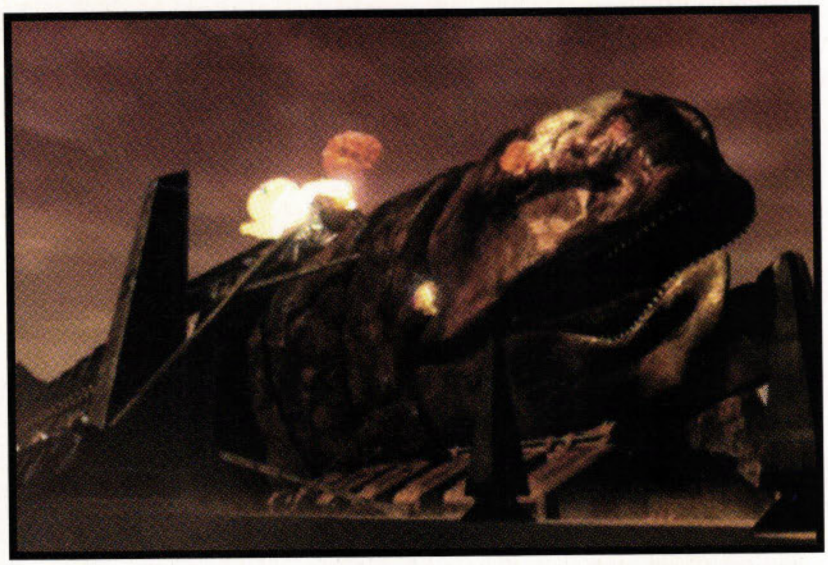
test test test test test

Empereur

Dix ans, ou presque, nous séparent de Dune 2, le grand précurseur de ce que l'humanité appellera par la suite le Stratégie Temps Réel. Oui, c'est très banal comme intro, mais là je suis bingo question idées bêtes. Désolé, demain j'arrête de... euh...enfin, j'arrête quoi. Pour continuer dans le consensus bateau, on pourra ajouter que depuis Command & Conquer, Westwood ne s'est pas vraiment foulé le cerveau question innovation, en surfant sur la vague du succès et de la notoriété de son lucratif poulain. Alors quid de Empereur, qui aurait pu d'ailleurs s'appeler Dune 3 ? Réponse tout de suite, ici et maintenant.

La Bataille pour Dune

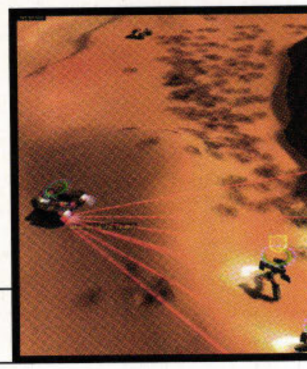
STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



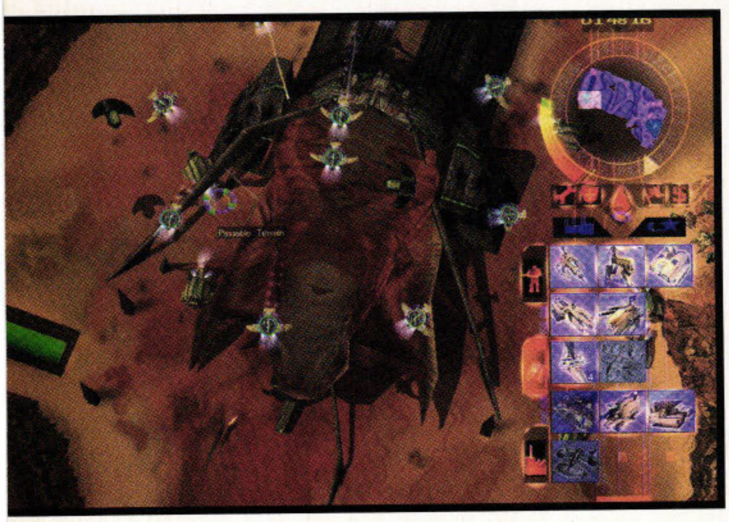
95/98 · 3dfx

MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Modem Direct	oui
Internet Serveur	8

Jouable sur **PIII 500, 128 Mo**
Éditeur **Electronic Arts**
Développeur **Westwood États-Unis**
Texte et voix **VF**



À chaque sélection de destination ou de cible, le chemin apparait, à l'instar de Ground Control.



Ouaip, franchement, ils abusent un poil chez Westwood. Que l'on fasse une suite à un soft qui marche sans trop prendre de risques au niveau du gameplay, ça se comprend, faut que tout le monde mange. Mais là, mine de rien, cela commence à faire un bail qu'on tourne en rond du côté de la créativité pure. Pas autant que les Tomb Raider, certes. Parce que les Command & Conquer-like, c'est sympa, mais maintenant, on connaît bien le principe, ça va, on ne serait pas contre passer à autre chose, là. Surtout que la concurrence, elle, ne se gêne pas pour tenter l'innovation. C'est donc le cœur gonflé d'espoir que bibi a installé Empereur sur la machine de test qui, pour le coup, est un Athlon 850 MHz avec une GeForce 2 Ultra collée aux fesses. Oui, c'est pas facile de bosser avec ce genre d'accessoire situé à cet endroit, mais bon, chacun ses problèmes. Bon, allez, c'est parti.

Mise en bouche

Tout d'abord, après avoir vu l'intro mélangeant scènes cinématiques et vidéo (pour intégrer les acteurs, dont le jeu ne fera sans doute pas date dans l'histoire du cinéma...), on comprend mieux pourquoi le jeu tient sur 4 CD : un pour l'installation, puis un pour chaque Maison. Car des scènes comme l'intro, il y en a un paquet pendant la campagne. Pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire compliquée d'Herbert et de la saga « Dune », nous allons faire un rapide résumé (je sais bien que « La peur tue l'esprit » mais j'admire ton

courage, jeune Fremen, ndrc). Alors d'un côté, on a un Empereur et trois grandes Familles (les Maisons) ; de l'autre, la substance la plus précieuse de l'Univers, à savoir l'Épice. Cette dernière n'est présente que sur une seule planète, Arrakis (Dune), et les trois Maisons vont donc s'affronter pour la gouverner. Il faut dire que l'Épice permet de prolonger la vie humaine, de voyager dans l'espace, et enfin pour certains (certaines, en l'occurrence) de voir l'avenir. On comprendra que cela excite les convoitises. Bref, vous allez prendre en main l'une de ces Maisons, à choisir entre les Atreides (les gentils dans l'histoire), les Harkonnen (les méchants), et les Ordos (encore d'autres méchants). Voilà pour le tableau, passons maintenant au vif du sujet.



Premières impressions

Comme chez nous, à Joystick, on est des gens plutôt gentils de nature, je décide de commencer la campagne solo avec les Atreides. Nouvelles séances de vidéo, bla, bla, bla, on vous confie votre première mission. On lance le chargement, moyennement rapide, et nous voici enfin sur le sable d'Arrakis, avec quelques unités, histoire de bien commencer la journée. Faisons comme si vous ne le saviez pas encore, l'environnement est désormais en 3D. Il est donc possible d'effectuer des rotations jusqu'à en vomir, de même que de zoomer et dézoomer. Par contre, premier défaut : l'angle de la caméra est désespérément fixe. Ainsi, si vous choisissez la vue la plus haute, vous observerez le champ de bataille comme s'il s'agissait d'une vue satellite en 2D (ou presque), alors que la vue rapprochée bloque la vision à quelques mètres devant vous. Impossible de relever la tête pour observer une action lointaine à ras de terre. Bref, ce bridage est gênant, surtout pour le joueur habitué à la liberté d'un Ground Control ou d'un Warzone 2100. Attardons-nous maintenant sur la fenêtre de commande, à partir de laquelle vous allez gérer votre base. Et là, gloups, ma gorge se serre, l'interface ressemble à mort à ce qu'on connaît depuis belle des champs… ou lurette, choisissez.

TIPS JEU

Le secret de la réussite passe par le contrôle des ressources. Celui qui tient la zone d'Épice a pratiquement gagné d'avance.



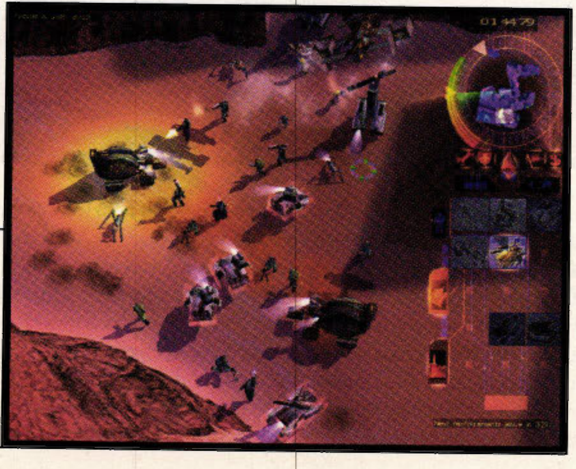
C'est pour ce genre de scène qu'on aime Empereur : simple, mais visuellement et ludiquement efficace.





Les explosions sont très cool.

Nous avons donc des petits carrés, légèrement transparents, sur lesquels on clique pour lancer la construction de trucs et de machins. Le carré s'illumine peu à peu, jusqu'à le devenir totalement, et que vous profitiez de votre achat. Trois onglets sont présents sur le côté de la fenêtre pour accéder directement au type de production souhaité : fantassins, engins, et bâtiments. Bref, tout cela sent quand même la resuce à plein nez, et mon espoir de monde meilleur rempli de nouveautés prend le large à 40 nœuds de moyenne. Surtout qu'excepté l'apparition de nouvelles unités, on retrouve plein de trucs déjà connus depuis Dune 2. Ainsi, l'Épice (la seule et unique ressource du jeu) est prélevée par des moissonneuses, elles-mêmes transportées par des machins faisant la navette entre la base et les champs. On retrouve de la même façon les vers de sable, toujours enclins à vous gober vos unités comme des gros goulus qu'ils sont. Soit en attaquant vos unités une par une, en fonçant dessus, soit en boulottant un groupe d'un seul coup, en surgissant subitement du sable. Enfin, très loin des arbres technologiques de la concurrence, les améliorations techniques se font ici par l'intermédiaire de rares « mises à niveau » des bâtiments. Plus old-school, tu meurs. Ouaip, on sent que le soft a plus été développé pour convenir au grand public qu'aux fondus de STR. Un peu comme Starcraft, en fé.



Une position, c'est comme une maison : quand c'est bien tenu, on peut recevoir des invités à l'improviste.

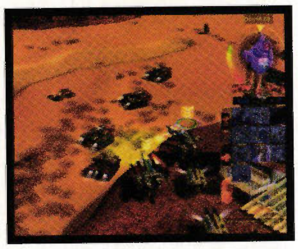
On ne change pas une recette qui marche dans un vieux pot

Ah si, je putise, il y a quand même quelques différences avec C&C et consorts. Ainsi, on pourra désormais subir les affres des tempêtes de sable, ces dernières endommageant vos structures et emportant vos hommes dans les airs. Un peu comme dans Giants ou Sacrifice, pour vous situer. Autre nouveauté, si tant est qu'on puisse la nommer comme telle : la disparition des plaques de béton à disposer sur le sol avant de pouvoir construire. Toutefois, les seuls endroits

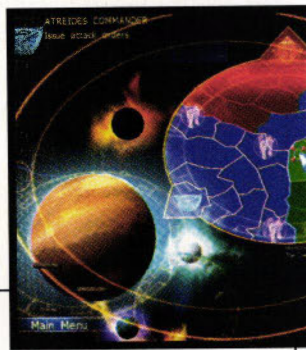
disponibles pour ce faire se trouvent toujours sur les plaques rocheuses d'Arrakis. Autre truc : l'apparition du Starport. Il s'agit d'un bâtiment permettant de vous faire livrer des unités, sans avoir à passer par les bons vieux bâtiments de construction. Seul inconvénient : c'est plus cher, et en plus il faut attendre. En fait, les Starports, c'est un peu les Pizza-Hut de Empereur. Sinon, qu'avons-nous encore... ? Ah ouais, les waypoints. Et là, pour le coup, ils ont vraiment eu une bonne idée, chez Westwood. Ainsi, au lieu d'attribuer des waypoints à chaque groupe ou unité, vous définissez des chemins génériques, symbolisés à l'écran sous la forme de lignes et de drapeaux. Ensuite, il suffit de sélectionner une unité, puis de cliquer sur un drapeau, pour qu'automatiquement cette dernière l'emprunte. Ceci est d'autant plus pratique que le système permet de préméditer des stratégies, en synchronisant l'arrivée de vos troupes à divers endroits. Bah vous voyez les gars, quand vous voulez... Bon, maintenant que l'on sait qu'on ne sera pas surpris à mort, reste à voir si, au moins, on va s'amuser.



Les textures sont jolies, mais les objets manquent toutefois de faces.



TIPS Si le jeu rame, commencez par baisser le niveau de détails des ombres. Ça va soulager tout le monde : votre processeur et vos nerfs.



La carte de la campagne solo, avec ses faux airs de Risk.



Un gameplay légèrement dépoussiéré

Avant de parler des combats proprement dits, penchons-nous deux secondes sur la gestion de la campagne. Comme dans les précédents Dune, le monde d'Arrakis est divisé en divers territoires, qu'il faudra conquérir un peu à la manière d'un Risk ou d'un Shogun Total War. À chaque fin de mission, vous avez le choix de votre prochain objectif, chacun étant légèrement scénarisé (avec généralement un petit bonus à clef). Effectivement, de ce choix dépendront les alliés et les ennemis que vous vous ferez (deux max), puisque, en plus des trois Maisons principales, il existe des sous-clans. Chaque clan vous fournit deux unités spéciales, dont il sera intelligent d'utiliser les compétences (téléportation, furtivité, armes spéciales, etc.). Ces clans étant au nombre de cinq (Fremen, Ixians, Tleilaxu, Guilde et Sardaukars), cela nous en fera donc dix au total. Oui, pour bosser à Joystick, il faut savoir compter. Pour en finir avec la carte, on conclura en disant que, sans être révolutionnaire, cette gestion de la campagne apporte un petit brin d'air frais au soft. Surtout que les attaques de territoires fonctionnent dans les deux sens, puisqu'une Maison adverse pourra tout à fait prendre l'initiative de vous bouter hors de chez vous. Vous aurez alors le choix d'accepter le combat, ou au contraire d'abandonner les lieux si vous estimez que le rapport de force est trop désavantageux. Cela m'amène à vous parler du système des renforts et des réserves. Durant la mission, des renforts vous sont automatiquement envoyés toutes les deux minutes, venant des territoires amis situés autour de vous. De plus, si vous sentez que la victoire vous échappe, vous pouvez ordonner le repli, histoire de sauver des troupes pour les batailles futures. Plutôt cool, ça.



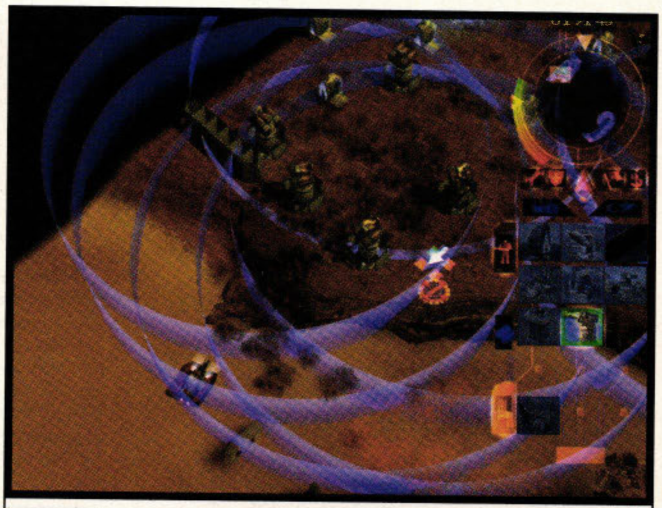
Un jeu grand public

Comme je le disais un peu plus haut, ce n'est pas la franche opulence du côté de l'arbre technologique. Chaque camp intègre ainsi une quinzaine d'unités différentes (elles acquièrent de l'expérience grâce à leurs victoires, ce qui augmente leur efficacité), ainsi qu'une douzaine de bâtiments de construction ou de défense. Cela peut sembler faible, mais toutefois, les différences entre les unités sont suffisamment importantes pour que tout le monde y trouve son compte. En gros, on retrouve les grands classique du genre, à savoir les unités peu puissantes mais rapides et pas chères à fabriquer, en opposition aux bien méchantes mais à la fois coûteuses et longues à produire.
On retrouve également les unités propices aux combats rapprochés, et celles prévues pour tirer de loin. On n'oubliera pas les unités aériennes, toujours très efficaces et si bien menées. Bref, à vous de faire votre sauce, mais une fois encore, tous les types de joueurs devraient y trouver leur compte. Comme le rappelait Ivan le mois dernier, « chaque Maison possède sa petite préférence ». Ainsi, les Atreides sont plutôt « fantassins-way-of-life », avec leurs snipers très efficaces.
Les Ordos se régénèrent automatiquement et se camouflent à mort. Enfin, les Harkonnen n'ont pas leur pareil pour les blindés et les armes ratissant large. Chacun sa vie, chacun son chemin, passe le message à ton voisin. Pour ce qui concerne l'Intelligence Artificielle, elle n'impressionne pas vraiment par ses qualités d'initiative. Les unités ennemies s'entêtent à attaquer toujours par les mêmes endroits, même lorsqu'elles se font

systématiquement détruire par vos défenses. De même, oubliez les tentatives de replis, d'embuscades ou d'esbroufes : l'ordinateur construit, accumule un peu, puis attaque. Bref, ce n'est pas folichon, on aurait aimé quelque chose de plus contemporain. Il faut cependant distinguer le mode campagne et multijoueur sur ce point, car il semble que l'I.A. soit nettement plus agressive dans ce dernier cas.



À ce propos, le mode réseau propose un très grand nombre de maps, sur lesquelles il est possible de jouer en mode Coopératif. Huit personnes pourront alors s'affronter en local ou sur le Net. C'est d'ailleurs dans ce mode que Empereur devrait connaître le plus grand succès, car sa rapide prise en main et la simplicité du gameplay offrent de bonnes bases pour s'éclater facilement à plusieurs. Une fois encore, « à la Starcraft », pourrait-on dire…



Les zones de détection des tourelles de défense sont très clairement indiquées.

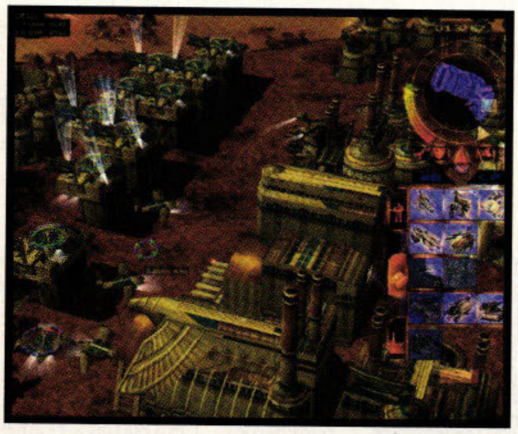
Graphisme et technique, pour finir

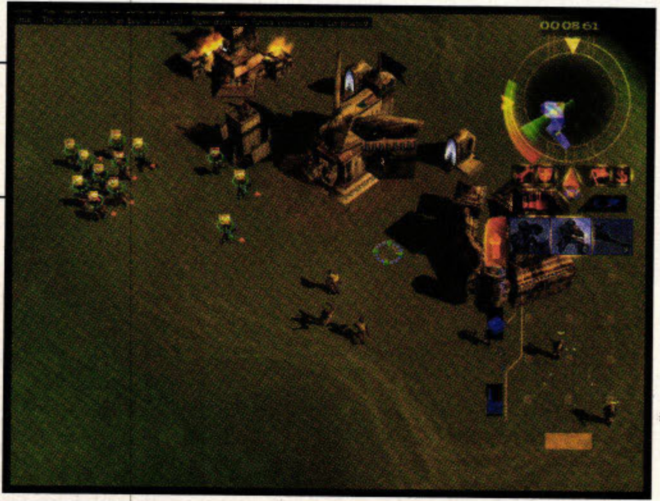
Qui dit moteur 3D, dit une certaine gourmandise en termes de puissance. Et pour le coup, votre processeur et votre carte graphique seront tout autant concernés par la question. Ainsi, le pathfinder (encore buggé dans cette version, mais normalement corrigé pour la sortie du jeu) est très gourmand en calculs. Il arrive que le jeu frôle le freeze, si vous déplacez un certain nombre d'unités en plein milieu d'une bataille. Surtout si, en plus, les obstacles à éviter sont multiples (bâtiments, reliefs, etc.). Pour ce qui concerne le moteur 3D, ce dernier est également suffisamment gourmand pour obliger à baisser les détails, même sur des machines puissantes. Petit conseil au passage : commencez par diminuer la complexité des ombres, véritable bouffe-frame rate. Au niveau du graphisme, j'avoue que mon opinion a changé entre le début et la fin du test. Au début, je le trouvais assez moyen et plutôt carré. Chemin faisant, je me suis surpris à finalement apprécier unités et bâtiments qui, bien que toujours carrés, sont à la fois clairs et de bon goût. Un grand merci aux textures. De plus, les diverses animations sont bien sympas, à l'instar du recul des canons pour les tanks, ou bien encore des mimiques des fantassins (on les voit lever les bras en signe de victoire, ou faire des vols planés lorsqu'une explosion se produit près d'eux). Les effets spéciaux sont assez rares, mais d'un bon niveau. La tempête de sable est ainsi bien jolie, avec tous ces débris et ces fantassins qu'elle emporte en tournoyant dans les airs. Mais j'ai surtout un faible pour les explosions, très visuelles, qui donnent un bon rythme aux combats. Les effets de lumière, enfin, sont inférieurs à ceux d'Earth 2150 (la référence dans le domaine des Strat' Temps Réel), bien plus gâté sur ce point (et sur d'autres aussi, d'ailleurs…).
Bon, au final, que faut-il retenir de ce jeu ? Eh bien que Westwood a « assuré le coup », en proposant un soft bien fini et qui s'avère suffisamment prenant, même en solo, malgré l'impression de déjà-vu. Toutefois, ceux qui recherchaient une vraie innovation, outre le passage à la 3D, resteront définitivement sur leur faim. Alors messieurs, quand est-ce que vous nous refaites une surprise de la trempe de Dune 2, dites ?

Fishbone

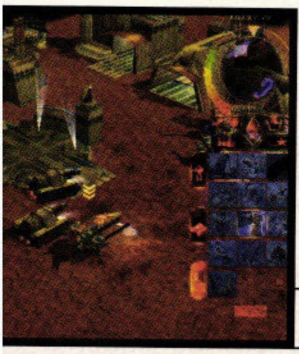
Un peu de technique

Empereur : La Bataille pour Dune ouvre la voie de la STR en 3D chez Westwood. Et le résultat est convaincant, pour peu que l'on dispose à la fois d'un processeur et d'une carte graphique puissante. N'ayant pas pu tester le jeu en dessous d'un Athlon 850 muni d'une GeForce 2 Ultra, et ayant néanmoins dû baisser quelques options ici et là, on estimera qu'un PIII 500 et une GeForce ne seront pas de trop pour obtenir un résultat plaisant (à la fois graphiquement et sur le plan du frame rate). Les musiques sont en revanche très réussies, et collent parfaitement à l'ambiance « Spice-Opera » de Dune. Par moment, on a même l'impression que Toto a participé à une ou deux musiques. Pour ce qui est des bruitages, rien à dire de spécial, le tout est classique au possible.





Certaines missions sont principalement axées sur l'action, puisque vous n'aurez rien à construire.



Au centre, le Starport, bâtiment qui permet de se faire livrer des unités.

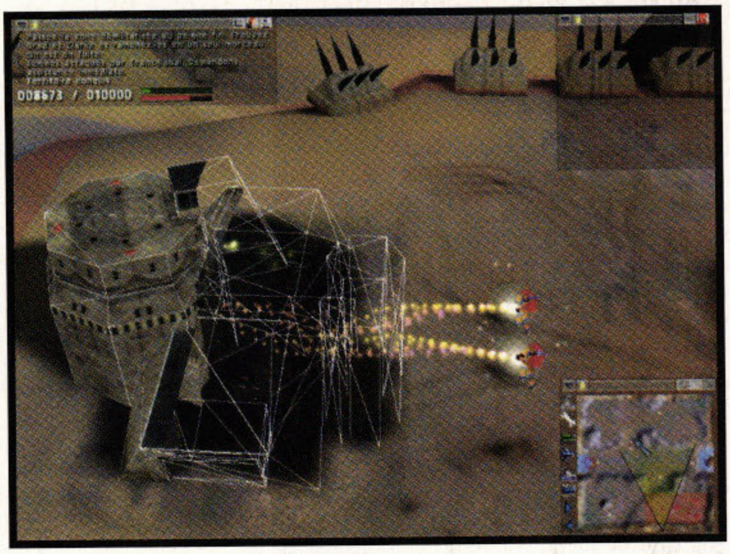
En Deux Mots

OUTRE LE PASSAGE À LA 3D ET QUELQUES NOUVEAUTÉS D'ORDRE SECONDAIRE, EMPEREUR : LA BATAILLE POUR DUNE NE RÉVOLUTIONNERA PAS LE GENRE. EN FAIT, IL S'AGIT D'UN JEU RÉUSSI DANS LE SENS OÙ, À DÉFAUT DE SURPRENDRE, IL NOUS FAIT TOUTEFOIS PASSER UN BON MOMENT. MAINTENANT, IL EST CLAIR QUE SEUL LE JEU EN RÉSEAU LE SAUVERA D'UNE DURÉE DE VIE PLUTÔT RÉDUITE EN SOLO.

- \+ Un jeu carré, bien fini, rôdé
- \+ Accessible au plus grand nombre
- \+ Un style graphique clair
- − Une I.A. bornée
- − L'angle de caméra fixe
- − À quand de vraies innovations ?

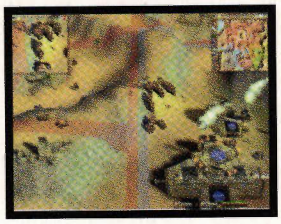
84 TECHN | 86 DESIGN | 85 INTÉRÊT

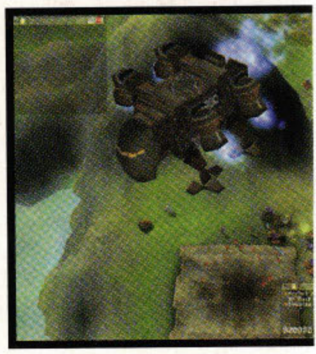
Un peu comme Johnny Hallyday, François Mitterrand et Michel Drucker, les Bitmap Brothers ont su s'installer dans la durée, en se contorsionnant comme de petites anguilles pour s'adapter à l'air du temps. Après avoir très bien négocié leur passage sur PC, les célèbres développeurs londoniens nous présentent désormais leur premier jeu de stratégie temps réel en vraie 3D qui tourne et qui zoome.



Les robots constructeurs peuvent se mettre à plusieurs sur un même bâtiment pour en accélérer la fabrication.







Z : Steel Soldiers

STRATÉGIE TEMPS RÉEL 3D POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM



Que faisions-nous, il y a douze ans, lorsque les Bitmap Brothers ont commencé à sortir leurs premiers jeux, sur Amiga et Atari ST ? « J'étais sur les hauteurs de Casablanca, Casa La Douce comme j'aime l'appeler lorsque je me remémore cette période de ma vie », me confie Fishbone, les yeux perdus dans l'horizon du bureau. « Tu sais Boubou, tu es encore jeune, trop jeune pour comprendre... Mais un jour, tu verras... Tu seras sur les hauteurs de Cergy-Pontoise... les lumières des cités scintilleront... On a parfois le bonheur sous les yeux, et on ne le voit même pas... » ajoute-t-il, la voix étranglée par des sanglots. Oui, il est comme ça, le père Fishbone, en ce moment. Il veut s'acheter une nouvelle moto, alors ça lui fait plein de trucs bizarres au niveau hormonal. Un peu comme une femme enceinte. Des fois, il s'effondre en larmes pour rien, d'autres fois il part gaiement chez l'épicier s'acheter cinq kilos de fraises. Bref, pourquoi j'étais parti là-dessus moi ? Ah oui, les Bitmap Brothers. Ce ne sont pas vraiment des débutants, puisque cela fait plus d'une décennie qu'ils nous sortent des titres de qualité à un rythme régulier (voir l'encadré « La Vieille Garde »). Leur passage sur PC s'est fait il y a quelques années avec Z premier du nom, un jeu assez controversé qui a enchanté certaines personnes (moi par exemple) autant qu'il en a déçu d'autres (tout le reste de la rédaction apparemment).

La grosse zone

Pour leur nouveau jeu, les frères Bitmap ont gardé la même ambiance : un univers de science-fiction peuplé de robots militaires et une grosse embrouille entre deux factions rivales, qui se réglera dans 6 mondes différents, durant les 30 missions de la campagne solo. Z : Steel Soldiers reprend bien sûr le principe de jeu de son aîné, à savoir de la stratégie temps réel classique (développement de base et production de soldats à la chaîne avant de partir raser le camp d'en face) agrémenté d'une petite originalité au niveau de la conquête des territoires. Les niveaux sont en effet divisés en une douzaine de zones. Au début de la partie, ces zones sont neutres, il faut les capturer en envoyant un soldat planter son drapeau sur une sorte de stèle. Dès les premières minutes de jeu, c'est donc une course qui s'engage avec l'ennemi, consistant à déployer ses troupes pour capturer le plus de zones

98 direct 3D

MULTIJOUEUR			
LAN (IPX)	8	MODEM DIRECT	2
INTERNET	8	CONNEXION DIRECTE	2

JOUABLE SUR PII 400, 64 MO
ÉDITEUR EON DIGITAL INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR THE BITMAP BROTHERS ANGLETERRE
TEXTE ET VOIX VF

possible. Chaque zone capturée apporte en effet un flux régulier de Xenonite, la ressource du jeu, et permet de prendre le contrôle des bâtiments placés dans le coin, comme les radars ou encore les usines cybernétiques qui produisent les différents types de soldats-robots. Cela évite bien sûr d'avoir à les construire soi-même, ce qui prend du temps et des ressources. On trouve aussi parfois dans ces zones des véhicules abandonnés sur lesquels il suffit d'envoyer un robot pour qu'il en devienne le pilote. Ce principe de conquête des territoires, qui était déjà la marque de fabrique du premier Z, permet d'avoir des parties un peu plus stratégiques que d'habitude. On doit notamment choisir son comportement : agressif, en dispersant ses unités pour capturer le maximum de territoires, quitte à ne pas pouvoir les défendre correctement, ou bien prudent, en bétonnant patiemment la défense de chaque zone avant de s'attaquer à la suivante.



En sélectionnant un groupe d'unités puis en appuyant sur F, on peut passer en revue les différents types de formations (en cercle, en ligne, en V...). On est bien content, mais il faut avouer que, dans les combats, ça ne sert pas à grand-chose.



L'interface est standard : on y trouve une carte radar, une mini-vue 3D qui pointe sur les combats en cours et une fenêtre récapitulant les informations classiques.

Découvrons ensemble

Les premières missions de Z : Steel Soldiers sont un vrai plaisir. Le moteur 3D montre dès le départ qu'il sait afficher de jolies choses, avec des paysages agréables à l'œil et qui ne donnent pas l'impression d'avoir été modélisés à la hache. Au niveau graphique, les bâtiments sont très réussis, et les premiers combats permettent d'admirer quelques beaux effets durant les échanges de tirs et les explosions. On note aussi pas mal de petits détails sympas comme le reflet des décors dans l'eau ou la présence de bestioles idiotes sur le terrain (monstre des neiges, chenilles géantes...), que les soldats s'amusent d'ailleurs à cartonner lorsqu'ils n'ont rien à faire. Sur ce joli champ de bataille, on nous propose de remplir les missions typiques d'un Stratégie Temps Réel : il faut par exemple détruire la base adverse, escorter des unités à un certain point, récupérer des items spéciaux en territoire ennemi... Le déroulement classique d'une mission ne devrait pas dérouter les joueurs : on commence par conquérir le maximum de territoires pour s'assurer de bonnes réserves de Xenonite, on développe ensuite sa base en prenant soin de défendre les zones conquises, puis on produit des robots, des blindés et des hélicos en masse avant de partir à l'assaut de l'adversaire. Sur certains niveaux, on dispose parfois d'unités spéciales plus puissantes, les héros, qu'il faudra impérativement garder en vie. Pour cette suite, les Bitmap Brothers ont fait sauter quelques contraintes qui pesaient sur le joueur dans le premier Z, et l'ont finalement transformé en un STR beaucoup plus traditionnel. On est ainsi libre de développer sa base comme on l'entend, sans bâtiments pré-positionnés, et les missions sont moins directives, moins linéaires, notamment grâce à la conception très étudiée des cartes, qui laissent toujours le choix entre plusieurs stratégies pour arriver sur l'adversaire.

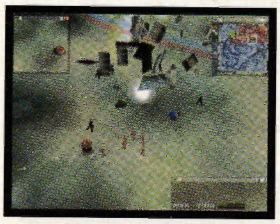


Il y a quatre thèmes pour les champs de bataille : désertique, tempéré, volcanique et polaire. Ces environnements sont très riches, peuplés d'animaux, d'arbres, de rochers, d'épaves et de trucs en ruine non identifiés.











L'interface de construction des unités n'est pas très pratique. Il faut faire un clic droit sur l'usine et passer par un menu 3D peu lisible qui a tendance à faire ramer l'action en arrière-plan.

Faaauuute...

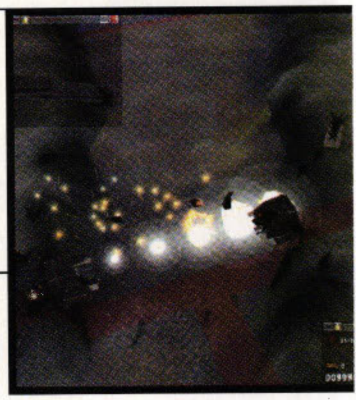
Pas de reproches jusqu'à présent, mais vous vous doutez bien que ça ne va pas durer. Au bout de quelques heures, on commence en effet à trouver toute une pile de petits défauts dans l'interface. Pas de quoi couler le jeu, mais ça devient vite lourdingue. La gestion des unités, en particulier, est assez énervante. Première bizarrerie : les unités se désélectionnent après avoir reçu un ordre, et il faut faire un clic-droit si on veut les sélectionner à nouveau. J'ai cherché l'intérêt d'un tel système, vraiment, en fronçant les sourcils et en me grattant la tête, bah, j'avoue que je n'ai toujours pas trouvé. Autre étrangeté, il arrive très souvent qu'une seule unité seulement obéisse à un ordre donné à tout un groupe. Vous voulez envoyer vos vingt jeeps en renfort près d'un pont, et cinq secondes plus tard, alors que l'ennemi a déjà commencé l'attaque, vous vous rendez compte qu'il n'y a qu'un pauvre véhicule qui a fait le chemin... Ça m'est arrivé 300 fois pendant le test du jeu, et ça m'a trop vénère, comme on dit dans ma banlieue. Je pesterai aussi contre la gestion de la caméra, qui limite trop l'angle et le zoom. Il est par exemple impossible de voir le ciel ou d'obtenir une vue en rase-mottes du terrain, à cause sûrement d'une histoire de contrainte du moteur graphique. M'enfin Ground Control, et plus récemment Conflict Zone, nous ont démontré qu'on pouvait régler le problème en noyant l'horizon dans un léger brouillard. Ajoutez à tout ceci une I.A. qui part de temps en temps en sucette, avec un pathfinding parfois foireux et des unités qui ne se déplacent jamais pour aider leurs proches camarades sous le feu, et vous comprendrez que lors des combats un peu chauds, j'ai passé une partie de mon temps à me battre contre l'interface plutôt que contre les gars d'en face (oh, ça rime). Verdict : un bon paquet de points en moins sur la note finale.

Pour les fans de Z

Comme son aîné, Z : Steel Soldiers souffre de quelques lourdeurs qui pourront en énerver certains. Il n'est pas toujours possible, par exemple, de sauvegarder librement, ce qui peut paraître suicidaire dans un STR. Heureusement, cela n'arrive que sur les missions les plus courtes, celles qu'on torche en trente minutes maximum. Lors des niveaux qui demandent plus de



Les ombres portées au sol, c'est beau, c'est détaillé, mais c'est à désactiver d'urgence sur les petites machines.



Les ponts sont des points stratégiques très importants. En les détruisant volontairement et en empêchant l'ennemi de les réparer, on peut bloquer des parties entières de la carte.



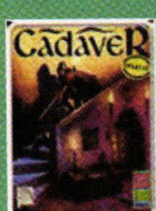
Les nombreux effets d'explosion sont très réussis.

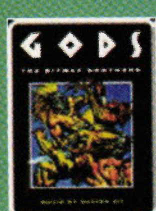




La Vieille Garde

Joystick n'existait même pas que les frères Bitmap développaient déjà des jeux. Ils ont commencé en 1988 avec Xenon, un des premiers shoot-them-up à exploiter les capacités des machines 16 bits, puis Speedball, un jeu de sport futuriste bien violent. Ces deux gros hits sur Amiga et Atari ST ont fait entrer le studio londonien dans la cour des grands. Après, c'est une longue litanie de titres, tous très bons, sortis sur de nombreuses machines dont l'Archimedes, le CDTV et les consoles à la mode de l'époque comme la Nintendo 8 bits ou la Master System : Xenon 2 en 89, Speedball 2 en 90, puis Magic Pocket, Gods (deux jeux de plate-forme très bien réalisés) et Cadaver (une magnifique aventure avec vue 3D isométrique) en 1991. Suivent ensuite une série de jeux d'action, Chaos Engine en 93, Chaos Engine 2 en 94 et enfin leur premier RTS en 96, Z, qui marque le passage de l'Amiga et de l'Atari ST en fin de carrière au PC. Bref, ces gars-là ont vraiment marqué la courte histoire du jeu vidéo.















OSCARS® DONT MEILLEUR FILM ETRANGER EN 2001
CHOW YUN FAT
MICHELLE YEOH
CHANG CHEN
ZHANG ZIYI
UNE EPOPEE EXTRAORDINAIRE
DES COMBATS EBLOUISSANTS
UNE AVENTURE FASCINANTE
UN FILM DE ANG LEE
TIGRE & DRAGON
UN DVD EXCEPTIONNEL
• Les coulisses du tournage
• Interview de Michelle Yeoh
• Galerie de photos
• 3 Bandes-annonces
• Musiques du film et interview du compositeur
• Commentaires audio du réalisateur
avelprice .fr
agence de voyages
ez et gagnez
cadeaux sur
.travelprice.fr
EN CASSETTE & DVD VIDEO
BANDE ORIGINALE DU FILM DISPONIBLE CHEZ
SONY CLASSICAL
WARNER HOME VIDEO
© 2000 UCV, LLC · Oscar® est une marque déposée de Academy of Motion Picture Arts and Sciences
Design : Solution Fab



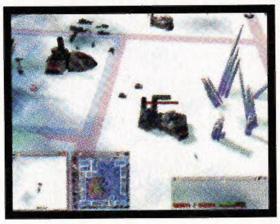
Une fois qu'on a accès au laboratoire, on peut lancer des recherches pour upgrader la vitesse, la résistance et la puissance des unités, ainsi que le blindage des bâtiments.

Un peu de technique

On sent bien la patte Bitmap Brothers ; de la cinématique d'intro jusqu'aux menus de configuration en passant par la bande sonore, avec des bruitages efficaces et des musiques discrètes, ça sent bon le travail soigné. Même compliment en ce qui concerne le moteur graphique qui, sans provoquer des hurlements d'extase chez le joueur, sait afficher de très beaux environnements 3D (je vous renvoie au troisième paragraphe du test pour les détails). Alors, quelle configuration faut-il pour que tout cela tourne correctement ? Selon les développeurs, le minimum est fixé à 266 MHz accompagné de 64 Mo de RAM. Comme d'habitude, ne comptez pas obtenir un affichage démentiel sur ce type de machine. Il est plus prudent de compter sur un PII 400 pour que le niveau de détails fasse honneur au jeu sans que ça ne rame de trop. Si vous ne supportez pas de jouer en dessous du 1024x768 et que les ralentissements pendant les gros combats vous traumatisent, comptez un bon 800 MHz avec une carte graphique performante genre GeForce 2.



Au menu, on a droit à 21 bâtiments et structures défensives, 6 types d'unités aériennes, 5 types de navires de guerre, 10 véhicules terrestres différents et une panoplie de 9 robots soldats.



temps, il y a bien sûr une option de sauvegarde. Je regrette aussi le fait que la construction des unités soit parfois un peu longuette. Il arrive qu'on renonce à construire les véhicules puissants comme les Marteleurs ou les Croiseurs, car on sait qu'on en a pour des plombes par rapport à la production beaucoup plus rapide des unités genre Fondus (le soldat-robot de base) ou jeep. Tout cela ne devrait pas déranger ceux qui ont apprécié le premier Z, où ces défauts étaient déjà présents. Ils retrouveront en plus avec bonheur l'I.A. ennemie très combattive, qui ne laisse passer aucune erreur au niveau de la conquête des zones et oblige à être constamment sur ses gardes. Pour tous les autres, ceux qui cherchent un bon jeu de stratégie temps réel à s'offrir ce mois-ci, sans préférence particulière pour tel ou tel développeur, il faut bien avouer que le dernier titre des Bitmap Brothers, malgré un gameplay éprouvé et une réalisation très propre, reste un petit peu en retrait par rapport à Emperor : Battle for Dune et Conflict Zone, les deux grosses sorties du moment, ou même à des jeux plus anciens proposant une ambiance robotique similaire comme Metal Conflict.

Ackboo

En Deux Mots

Z : STEEL SOLDIERS EST UN BON JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL QUI APPLIQUE DES RECETTES DÉJÀ CONNUES, SANS GRANDE SURPRISE. C'EST MIGNON, C'EST BIEN CONÇU, ÇA SE LAISSE JOUER, MAIS QUELQUES ERREURS AU NIVEAU DE LA GESTION DES UNITÉS ET DE LA CAMÉRA TERNISSENT UN PEU LE TABLEAU ET FRUSTRENT LE JOUEUR. NÉANMOINS, CEUX QUI ONT ACCROCHÉ AU PREMIER Z APPRÉCIERONT CE TITRE SANS PROBLÈMES.

- \+ Le moteur graphique affiche des terrains 3D très réussis
- \+ Le principe de conquête des zones rend les parties plus stratégiques
- \+ L'I.A. ennemie est bien combative
- − La caméra est trop limitée dans ses déplacements
- − Le système de sélection des unités devient vite lourd
- − L'I.A. alliée est très moyenne

86 TECHN | 86 DESIGN | 81 INTÉRÊT

Piochons au hasar dans l'arsena



Le centre météo abrite des centaines de clones d'Evelyne Dhéliat et de Laurent Romejko qui, en unissant leurs pouvoirs mentaux, peuvent déclencher des catastrophes naturelles sur l'ennemi, comme la foudre ou les pluies de météorites. Demain, nous fêterons les Balthazar.



Parmi les nombreuses structures défensives, on trouve cette tourelle anti-aérienne redoutablement efficace pour abattre les hélicos ennemis et les oiseaux de grande taille.



Cinq unités maritimes sont au programme, dont le croiseur représente le haut de gamme. Vous l'aurez deviné, il est assez lent mais lourdement blindé et très puissant.



Le voilà, le SuperCopter du jeu. Dommage que le zoom de la caméra ne soit pas très puissant, car j'aurais bien voulu apercevoir Ernest Borgnine me faisant coucou derrière la vitre.



Les usines mettent du temps à cracher un Marteleur, mais dès qu'il sort, on ne regrette pas l'attente. Sa cadence de tir est très lente, mais il est capable de raser un bâtiment en un seul coup de canon énergétique.



Le blindé constitue l'une des unités terrestres les plus équilibrées, entre la jeep rapide mais qui saute au moindre missile et le char d'assaut, plus costaud et plus lent.



L'unité du fourbe par excellence, l'espion est invisible pour la majorité des unités. Si vos tourelles de défense deviennent dingues et cartonnent vos propres troupes, vous saurez qu'un espion vient de pirater votre Centre de commandement...



Façon Battlezone, le Sniper peut buter les pilotes des véhicules ennemis pour permettre à un de ses camarades d'en prendre le contrôle.

Plus de 20 moniteurs au choix

WWW.PCCITY.FR

2190F ①

Livraison en 48H comprise

2990F ①



Moniteur LA702UT



Moniteur S900MT

POUR 1F② DE PLUS



QuickCam Express Logitech

LES PRIX **BAISSENT** ? PAS DE PROBLÈME, DANS LE MÊME TEMPS, VOTRE **VUE AUGMENTE** !

4590F ①

5490F ①

Moniteur A902MT





Moniteur TXA3813MT

iiyama

POURQUOI S'EN PRIVER ?

① Prix incluant les frais de livraison en 48H. ② Ces produits peuvent être vendus séparément au prix de : Moniteur iiyama LA702UT : 2190 F, Moniteur iiyama S900MT : 2990 F, Moniteur iiyama A902MT : 4590 F, Moniteur iiyama TXA3813MT : 5490 F, QuickCam Express Logitech : 349 F.

Moniteurs IIYAMA (compatibles PC, Mac, garantie 3 ans sur site)

Moniteur LA702UT
Tube Diamondtron® NF
Résolution : 1280 x 1024 à 65 Hz
Pas de masque 0,25 mm

Moniteur S900MT
Tube plat, coins carrés
Résolution : 1600 x 1200 à 76 Hz
Pas de masque 0,26 mm

Moniteur A902MT
Tube Diamondtron® NF
Résolution : 1920 x 1440 à 77 Hz
Pas de masque 0,25 mm
Haut-parleurs et hub USB

Moniteur TXA3813MT
Matrice LCD TFT TN + film 15''
Résolution : 1024 x 768 à 75 Hz
16,7 millions de couleurs
Pas de masque 0,30 mm

Sécurité

Votre paiement peut être effectué par CB ou par chèque. Il est sécurisé par notre partenaire BNP PARIBAS, protégé par la technologie de cryptage SSL et assuré contre la fraude par FIA-NET. Acheter chez PC CITY, c'est bénéficier de la garantie et de l'expérience du groupe DIXONS, N°1 européen de la distribution informatique spécialisée.

Livraison en 48H*

Chez PC CITY.FR, nous garantissons que les produits disponibles proposés sur le site sont livrés en 48H (sauf paiement par chèque) et dans toute la France Métropolitaine. Et si vous veniez à changer d'avis, ils vous seront alors échangés ou remboursés sous 14 jours.

Conseil

Notre Service Clients est à votre disposition pour répondre à vos questions ou prendre votre commande au 0825 314 000 (0.98F/min). Il vous guide dans votre achat, vous aide dans la mise en service de votre matériel et assure le SAV.

PC CITY

WWW.PCCITY.FR

COMMANDEZ PAR TELEPHONE :

N° Indigo 0 825 314 000

0,98 F / MN

Simplifions la Technologie

*Voir les conditions générales de vente sur le site PCCITY.FR



MULTIJOUEUR
Réseau Local 8
Internet Serveur www.eracer-online.com

Jouable sur PIII 500, 128 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Ubi Soft Développeur Rage Software G-B
Texte et voix VF

eRacer

Course arcade pour pilotes confirmés - PC CD-Rom





Dans la lignée des Screamer, Rage Software nous propose un jeu de course orienté arcade offrant de bonnes sensations et une difficulté plutôt relevée.

L'équipe de développement d'eRacer compte déjà à son actif Wargasm, EF2000 et F22ADF. Pas vraiment des débutants donc. On est content qu'ils continuent à produire après la disparition de DiD (la boîte qui a sorti les trois titres sus-cités). Le e-nom à forte connotation e-marketing nous faisait craindre le e-pire.
En fait, c'est une des caractéristiques principales d'eRacer : Rage Software propose des serveurs dédiés pour permettre aux fans de course de s'affronter en réseau sur Internet.

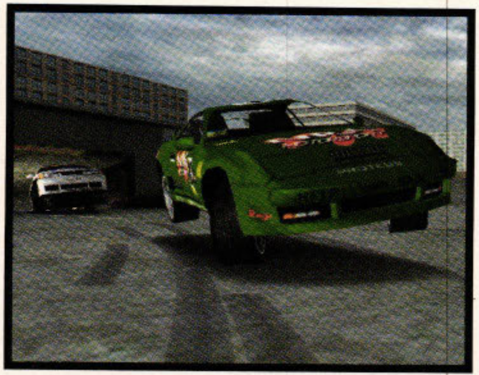
Pour les as du volant

eRacer est dur, eRacer est super dur. Bon, je me doute que cette remarque va faire marrer les vrais fondus de pilotage qui nous lisent. Si vous avez terminé Gran Turismo 1 et 2 (sur PlayStation) les doigts dans le zen, réjouissez-vous, eRacer va vous proposer un challenge à votre mesure, y a pas de doute. En revanche, si vous n'êtes qu'un conducteur à la petite semaine et que l'idée de rejouer trente fois de suite le même circuit (parce que vous vous « maravez » toujours dans le dernier virage du dernier tour) vous colle d'avance des boutons, ben laissez tomber, eRacer va juste arriver à vous énerver grave. Aucun réglage de difficulté étant proposé, faut assurer ou passer direct son chemin.
On se balade dans le soft au moyen d'une interface bleuâtre, plutôt pratique à défaut d'être très lisible. Si la comparaison avec Gran Turismo s'imposait pour ce qui est de la difficulté, les différents modes de course offerts par eRacer se rapprochent plus d'un jeu de course classique. On trouve donc une compétition championnat déclinée en division amateur et professionnel. Dans ce mode, on dispute des courses successives contre sept adversaires contrôlés par l'ordinateur. Il est obligatoire de finir dans les quatre premiers pour pouvoir passer à la course suivante. On démarre avec un petit pécule qui servira à payer les frais d'inscription à chaque course et à réparer son bolide. Comme de bien entendu, en remportant les manches successives, on sera récompensé par de nouveaux circuits et de nouvelles caisses à piloter.
Deuxième mode proposé par eRacer : l'Arcade. Ce qui est bien dans ce mode, c'est la possibilité de paramétrer la course, notamment le nombre de concurrents et de tours à effectuer. Enfin, pour finir le tour d'horizon des modes solo : le Contre la montre. Ce mode est toujours aussi génial pour se perfectionner. On se bat contre son meilleur chrono. Celui-ci est matérialisé sur la piste par une voiture fantôme, ce qui est quand même plus motivant qu'un simple temps à battre. Une option devenue classique mais qu'on est content de retrouver ici.



Plus réaliste dans les palettes de couleurs que les jeux arcade habituels, eRacer offre de jolis effets visuels.





Le pilotage est bien rendu, avec des dérapages réalistes, des roues qui se bloquent sur les freinages violents, un train avant qui accroche.



Une jouabilité réussie

Les contrôles d'eRacer sont tout ce qu'il y a de plus standard : accélération, freinage, direction, vitesses (manuelles ou auto), frein à main, réinitialisation, caméra arrière, vues et klaxon. Les klaxons sont d'ailleurs bien débiles, dans le style multi-tons italiens, et iront bien avec votre panoplie lunettes de soleil, torse velu et gants à trous. On pourra choisir de conduire au clavier ou avec un volant/pédales. À noter que le pilotage au clavier est tout à fait jouable, même si le volant apporte une meilleure précision dans les trajectoires.

Dans la joie et la bonne humeur, abordons maintenant le chapitre des circuits. Ceux-ci ne sont pas gigantesques mais bien foutus, avec moult virages en épingle et quelques tremplins.

Le plus important demeurant la jouabilité, réjouissons-nous puisque eRacer est fort réussi de ce côté-là. Le pilotage est bien rendu, avec des dérapages réalistes, des roues qui se bloquent sur les freinages violents, un train avant qui accroche. Avec l'habitude, on se régale à arriver à fond dans les chicanes et à balancer pif-paf ! la voiture dans les courbes pour se propulser en sortie de virage. La jouabilité réussie permet de bien sentir la voiture, et vu la difficulté, on est d'autant plus satisfait en se voyant progresser. Ce qui nous amène tout naturellement à aller…

…nous faire tôler sur Internet

Passons rapidement sur l'option jeu en réseau local pour parler du jeu sur le Net. On s'enregistre sur www.eracer-online.com, et hop ! c'est parti pour aller se frictionner le poil avec d'autres apprentis pilotes. Comme les serveurs sont situés en Angleterre les pings sont pas mal du tout. Évidemment, les performances dépendront directement de la qualité de votre connexion (et de celle des autres participants). Avec des connections dégueulasses, faudra pas s'étonner de voir les autres véhicules jouer à saute-mouton sur la piste. Sinon, le moteur réseau marche correctement. À tour de rôle, chacun peut prendre la main et choisir le circuit pour la prochaine course. Apparemment, le jeu est déjà sorti sous certaines latitudes, puisque j'ai pu trouver tout plein d'adversaires, y compris en pleine aprèm. C'est clair que c'est mieux que Tetris pour glander au bureau. Le serveur de Rage Software maintient bien entendu un grand tableau d'honneur où figurent les meilleurs temps. Et comme on est beau, jeune et branché, on pourra utiliser un portable WAP pour consulter ses super chronos dans le RER.

ianSolo

Un peu de technique

Testé sur PIII 500 avec une TNT2 Ultra, eRacer s'est avéré fluide avec quelques petits ralentissements lors des accès disque. C'était avec toutes les options graphiques à fond, en 1024x768 et 32 bits (plus haute résolution supportée par le jeu). Si votre config est plus musclée, vous ne devrez donc pas avoir de souci pour pulvériser les high scores. Côté graphisme, les couleurs sont moins chatoyantes que les jeux de course habituels. Quelques effets graphiques sympas néanmoins : nuages de poussière, fumées, étincelles sortant des pots d'échappements, couchers de soleil, plans d'eau réfléchissants. Enfin, pour ce qui est des vroum ! vroum ! bruitages, c'est correct, avec des klaxons italiens bien débiles.



Les vues tableau de bord sont pas mal.



En Deux Mots

ERACER EST UN BON JEU DE COURSE ARCADE, AVEC UNE RÉALISATION SOIGNÉE ET SURTOUT UNE TRÈS BONNE JOUABILITÉ. IL EST AUSSI LE SEUL À PROPOSER DES COURSES SUR INTERNET GRÂCE À DES SERVEURS DÉDIÉS. BIEN SÛR, POUR QUE ÇA SOIT JOUABLE DANS CE CAS, IL VOUS FAUDRA UNE BONNE CONNEXION.

- \+ Difficulté relevée
- \+ Bonnes sensations
- \+ Jeu sur Internet
- − Pas de réglage de difficulté pour les novices

80	75	82
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Jouable sur **PII 300, 64 Mo Ram**
Éditeur **Cryo** Développeur **In Utero France**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1**



Dans votre équipement, vous ne trouverez aucune arme de jet. Du coup, pour ne pas mourir sous les coups d'ennemis qui vous tirent dessus ou vous balancent des assiettes, mieux vaut passer au loin.

Jekyll & Hyde

Aventure/action pour tous joueurs – PC CD-Rom

Jekyll et Hyde dans une aventure ? Pourquoi pas. Après avoir épuisé les grands mythes de l'humanité, Cryo se penche sur la littérature fantastique.

Incarner tour à tour Jekyll et Hyde, voilà qui se révèle assez intéressant si on nous offre un scénario qui s'y prête, comme c'est le cas ici. Construit autour de la nécessité de se transformer régulièrement en l'un puis en l'autre, il vous fait parcourir le vieux Londres à la recherche de votre enfant kidnappée. Si quelques idées biscornues se montrent un peu éventées (encore des vampires, quelle originalité...), l'histoire se révèle assez riche pour vous motiver à vaincre les obstacles qui se présentent à vous. Ne croyez pas pour autant que vous vous cassez la tête sur des puzzles insolubles ; le scénario linéaire vous mène suffisamment à la baguette pour gommer la plupart des difficultés intellectuelles que l'on peut trouver dans ce type de jeu.

Jeu de saute-mouton

Au programme des réjouissances, malades mentaux, gangsters, robots et quelques vampires essaient de vous empêcher d'atteindre votre but : la libération de votre enfant. Pour faire face à leurs attaques, vous n'avez guère que deux choix : combattre ou fuir. En tant que Dr Jekyll, vous possédez une solide canne qui explose les crânes en moins de deux. Quant à M. Hyde, ses longs bras donnent une allonge et une puissance à ses poings qui le rendent extrêmement difficile à tuer. Mais certains adversaires comme les robots résistent à toutes les frappes. Alors dans la plupart des cas, comme les batailles ne procurent ni bonus ni objets, vous vous contentez d'éviter les balles en contournant la créature agressive et, si la nécessité se fait vraiment sentir, d'utiliser les éléments du décor mis à votre disposition pour nettoyer les niveaux. Les ennemis trop idiots pour réagir, à l'exception des boss, se laissent facilement berner. La vraie difficulté de la progression provient surtout des nombreux exercices physiques que l'on exige de vous. Sauter et grimper : voilà plus le leitmotiv d'un jeu de plate-forme console qu'une aventure/action PC. Ajoutez à cela des sauvegardes par niveau qui vous ramènent, à chaque chargement, en début de parcours, et vous avez compris que le public visé est bien celui de la console. Enfin, si vous réussissez à accrocher au style du dessinateur, les décors psychédéliques vous immergeront dans une course contre le temps assez bien construite, malgré les quelques problèmes techniques rencontrés et le peu d'objets à ramasser.

Kika

Un peu de technique

Le jeu possède un bon niveau technique, bien que non exempt de défauts. Si le moteur affiche sans ralentissement un graphisme 3D, il connaît quelques petits embarras avec la gestion des collisions et la maniabilité des caméras. Vous marchez à travers des tables en bois bien épais sans problème de conscience. Vous perdez de vue votre personnage et ne parvenez pas, même après avoir bougé dans tous les sens la caméra, à vous recentrer dessus. Quant aux angles de vue, c'est parfois la débâcle totale. S'il en existe plusieurs qui permettent d'observer votre environnement (la vue subjective est très bien conçue même si elle n'autorise pas les interactions), on reste dubitatif à propos de leur maniabilité. Ne pas voir ce qui se cache derrière un angle de couloir, ou à un mètre de soi car la caméra est coincée, est plutôt gênant. Si une créature invisible à vos yeux surgit à ce moment-là, vous êtes bon pour recharger. Heureusement, ces gênes ne se répètent pas trop souvent et le gameplay reste agréable : la prise en main est facile mais demande, pour avoir vraiment un bon feeling, d'utiliser un pad et la musique accompagne l'aventure sans fausse note.



L'un des éléments essentiels du jeu : les sauts. Pour passer tous les obstacles, vous serez obligé de devenir un véritable singe.

En Deux Mots

L'ambiance n'est pas aussi sombre que dans le roman de Stevenson, mais on arrive tout de même à passer un bon moment avec cette aventure toute simple.

- + La musique
- + La modélisation de Hyde
- – Les problèmes de caméra
- – Les sauvegardes type console

Techn	Design	Intérêt
70	75	73

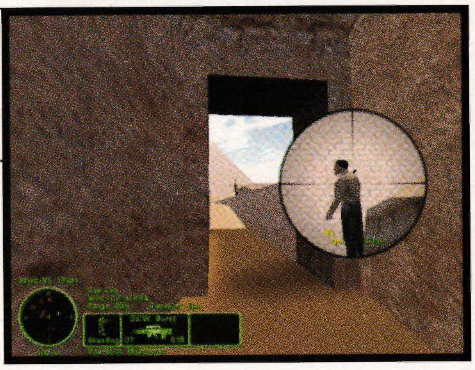

LA GUERRE N'EST PAS FINIE
SUDDEN STRIKE
FOREVER
Version complète
L'extension officielle
MOBILISATION GENERALE
Sudden Strike Forever, l'extension officielle.
4 nouvelles campagnes, un éditeur de cartes et de missions, 3 nouveaux modes multijoueurs, plus de 30 nouvelles unités, scénarios désert, nouveaux éléments de jeu... La guerre n'est pas finie, elle vient juste de commencer.
cdv
www.suddenfrance.com
www.suddenfrance.com
FOCUS
JOUABLE EN RÉSEAU SUR GOA
www.goa.com





Les armes sont affichées en bitmap... C'est laid.

On retrouve le collimateur des deux épisodes précédents.





JOUABLE SUR **PIII 500** ÉDITEUR **NOVALOGIC**
DÉVELOPPEUR **NOVALOGIC ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO (JUSQU'À PRÉSENT)**
NBRE DE JOUEURS **1 À 50**

Un peu de technique

Le voxel commence à mal vieillir, même si dans ce cas, il est accéléré. La réalisation graphique de ce machin tient du foutage de gueule. Certains niveaux sont entièrement repris pour en créer d'autres, et les intérieurs des bâtiments sont dessinés dans un pur esprit minimaliste : aucun meuble, et deux pauvres textures animent l'écran. Les armes ne sont même pas modélisées, ce ne sont que des bitmaps bêtement collées à l'écran, dans une définition très très basse. La gestion des collisions fait pitié ; certains corps traversent les murs, ou certains morts passent à travers le plancher des bâtiments. Le voxel fait ramer n'importe quel bécane en dessous d'un PIII 500, et seule une machine supérieure à un PIII 700 pourrait faire tourner confortablement le jeu dans une résolution de l'ordre du 1024. Le moteur permet quand même un truc : le jeu à cinquante... Pour peu qu'ils soient aussi nombreux à vouloir acheter ce non-produit.

Delta Force Land Warrior

PAN-PAN, BOUM-BOUM POUR DELTA FORÇAT - PC CD-ROM

Le dernier Delta Force : Land Warrior fait penser à un film sans scénario. Mais il fait surtout penser à un jeu sans intérêt.

Delta Force : Land Warrior, c'est un peu comme un film de Chuck Norris, mais sans bière... En gros, on reprend le costume du parfait petit tueur de l'association de l'amicale des gros flingues qu'est la Delta Force, et on va bouffer de l'Arabe et du Serbe. On aura compris que, scénaristiquement, on est proche du néant absolu. Plus gênant encore, on en est également proche d'un point de vue ludique : il ne se passe rien, à part une succession de missions toutes plus connes les unes que les autres. L'Intelligence Artificielle des ennemis est proche de celle d'une huître au mois d'août, et elle ne donne jamais l'occasion de subir quelques rebondissement au cours des missions. Lorsque l'un de ces pauvres types crève, on ne peut toujours pas ramasser son arme. On joue à ce machin un peu comme on attend un correspondant au téléphone, c'est-à-dire l'esprit vide et l'œil hagard. C'est du jeu non émotif, et moche de surcroît.

Pete Boule

Les décors sont réalisés avec un grand souci du minimalisme. Et du moindre effort.



En début de mission, on a quand même le droit de choisir son arsenal... Mais ça, ce n'est pas une nouveauté.





D'où l'expression « la gueule dans le mur ».

En Deux Mots

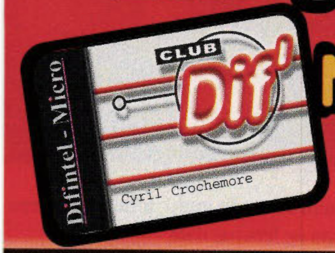
IL EXISTE DÉJÀ TELLEMENT DE BONS JEUX TACTIQUES EN FIRST PERSON SHOOTER, QU'ON SE DEMANDE ENCORE POURQUOI NOVALOGIC A CRÉÉ UN ÉNIÈME VOLET DES MÉSAVENTURES DE « BIBI FRICOTIN S'ENGAGE DANS LA DELTA FORCE ». DELTA FORCE : LAND WARRIOR N'EST MÊME PAS RATÉ, IL EST JUSTE BÂCLÉ. C'EST CON, ÇA AURAIT FAIT FUREUR EN SHAREWARE.

- \+ On crève en une balle
- − C'est laid
- − La « non-I.A. » des ennemis
- − Le choix d'un moteur voxel qui sent bon la moisissure

50	50	30
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



Achète ! Vends ! Echange ! et viens **tester** les toutes dernières **NOUVEAUTES** dans notre Espace Club.





Viens découvrir les nouveaux jeux PC...



Deviens le champion

Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

ANCE

rg en Bresse	04 74 23 13 54	27 Louviers	02 32 40 78 67	41 Vendôme	02 54 67 00 90	62 Lens	03 21 78 75 40	78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
ney Voltaire	04 50 40 43 43	28 Dreux	02 37 50 02 12	42 St-Etienne	04 77 49 00 69	64 Bayonne	05 59 25 78 09	78 Versailles	01 39 24 13 00
teville	04 74 40 04 28	29 Quimper	02 98 53 52 40	43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91	64 Biarritz	05 59 24 39 07	81 Albi	05 63 49 02 99
uny	03 23 38 00 10	30 Ales	04 66 52 44 66	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	65 Lourdes	05 62 42 30 68	82 Montauban	05 63 92 13 13
n	03 23 79 08 84	31 Fenouillet	05 61 70 81 05	44 Chateaubriand	02 40 81 40 50	66 Perpignan	04 68 35 03 86	83 Toulon	04 94 91 17 91
sons	03 23 59 18 18	31 Muret	05 34 46 07 70	45 Orléans	02 38 62 76 76	67 Haguenau	03 88 63 88 36	85 Challans	02 51 49 77 92
onay	04 75 67 70 76	31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64	47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	88 Epinal	03 29 82 06 97
rleville	03 24 57 98 93	31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10	47 Marmande	05 53 20 49 15	71 Digoin	03 85 53 75 77	91 Savigny	01 69 24 21 04
ier	05 34 01 02 14	31 Toulouse	05 61 21 22 02	50 Grandville	02 33 50 56 00	71 Macon	03 85 39 09 52	92 Boulogne	01 41 41 92 92
cassonne	04 68 25 75 84	32 Auch	05 62 61 28 20	52 St Dizier	03 25 96 09 74	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
bonne	04 68 42 37 58	33 Arcachon	05 56 83 58 23	54 Nancy	03 83 30 45 67	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
ez	05 65 67 06 15	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	54 Longwy	03 82 23 25 15	72 La Flèche	02 43 94 99 79	93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
sur-Mer	04 42 05 02 07	33 Langon	05 56 63 00 33	57 Forbach	03 87 88 67 16	72 Le Mans	02 43 82 68 14	93 Montreuil	01 48 97 05 54
ns-de-Provence	04 90 56 62 30	34 Agde	04 67 21 32 71	57 Thionville	03 82 53 08 02	74 Cluses	04 50 96 68 51	93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
eux	02 31 51 00 99	34 Béziers	04 67 49 01 65	57 Metz	03 87 74 65 70	74 Annecy	04 50 52 86 02	93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
fleur	02 31 89 75 00	34 Sete	04 67 46 16 18	59 Cambrai	03 27 70 22 56	75 Paris 17ème	01 47 64 15 96	94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
eux	02 31 63 07 77	35 Fougères	02 99 94 21 00	59 Tourcoing	03 20 27 00 44	76 Elbœuf	02 35 77 83 90	94 Cachan	01 47 40 08 15
llac	04 71 43 56 56	35 Vitre	02 33 55 10 37	59 Hazebrouck	03 28 50 10 16	76 Rouen	02 35 73 68 50	94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
an	05 46 22 15 04	37 Tours	02 47 75 50 01	59 Roubaix	03 20 68 96 93	77 Montereau	01 60 73 59 94	95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
n	02 96 85 17 54	38 Bourgoin	04 74 43 29 53	60 Chantilly	03 44 57 69 78	77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
tbelliard	03 81 94 17 09	38 Grenoble	04 76 09 26 68	60 Clermont	03 44 50 41 00	77 Pontault Combault	01 60 29 53 76	97 Cayenne	05 94 28 25 28
ans	04 75 72 78 34	38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45	60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18	77 Melun	01 64 39 40 00	97 Fort de France	05 96 70 79 67
nce	04 75 78 09 68	38 Voiron	04 76 67 46 95	61 Argentan	02 33 67 29 00	77 Chelles	01 64 21 55 44	97 La Reunion	02 62 96 75 38
eubourg	02 32 07 00 35	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	61 L'Aigle	02 33 34 27 00	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
		40 Dax	05 58 56 29 03	62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02	77 Nemours	05 53 77 28 08	98 Nouméa	00 687 26 43 34
		40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08	62 Calais	03 21 19 07 00	78 Elancourt	01 30 13 87 30		

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

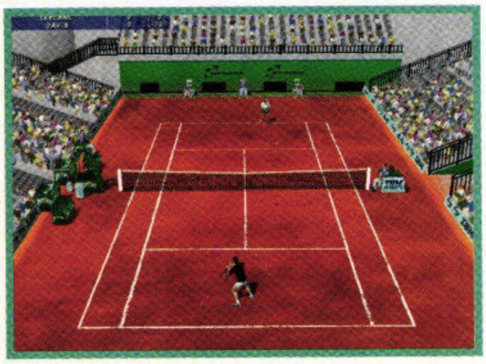
• Chateau Thierry • Dimes les bains • Mayenne •

• Asnières •

Réunion : Le Tampon • St Joseph • St André • Piton St-Leu •

ROLAND GARROS 2001

JEU DE TENNIS POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM



De qui Cryo se moque-t-il ? Sortir un jeu de foot pareil est proprement scandaleux. Passe encore que les terrains soient complètement fantaisistes (a-t-on déjà vu des matches de Coupe d'Europe se dérouler sur terre battue ?), que les graphistes n'aient même pas fait l'effort de tracer correctement les lignes de touche ou que les designers, histoire de faire original, aient ajouté un filet de pêche au milieu du terrain. Le vrai scandale, c'est que le moteur graphique est tellement boiteux qu'il n'est même pas capable d'afficher correctement vingt-deux joueurs. On est ainsi limité à un seul bonhomme par équipe, le gardien de but apparemment. Alors je vous le demande, messieurs les dévelop... Euh... Hmmm... Attendez, je reviens... Aaaaaah !!! Stoppez les rotatives !!! Purée, on était à deux doigts d'imprimer ça. Non, finalement, je viens d'en avoir la confirmation, Roland Garros 2001 est un jeu de tennis. C'était pour ça la terre battue, le filet de pêche... Alors il y a du bon : les terrains sont magnifiques, avec des textures très réussies, l'ambiance sonore est impeccable, les animations des joueurs sont assez réalistes. Mais il y a aussi du raté, comme les spectateurs 2D bien cheap dans le stade et surtout la maniabilité, le gros point noir du soft, qui gâche complètement les sensations, et crée parfois des échanges surréalistes où les deux joueurs campent au milieu du terrain en se renvoyant la balle au ralenti. Malgré les bonnes intentions des développeurs, difficile de s'amuser plus d'une heure sur ce titre quand on a connu des titres comme Virtua Tennis sur Dreamcast...

ackboo

OPEN KART

SIMU DE KART POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





Mhhhh, voici donc la simu' de kart made in Microïds, et malheureusement pour notre chauvinisme, il n'y a pas de quoi s'extasier. Sur le papier, Open Kart proposait pourtant des choses sympas, comme un mode Carrière (avec achat de pièces grâce à l'argent des victoires, et gestion des sponsors), trois catégories (100, 125 et 250 cc), et surtout une approche grand public de la discipline. Grand public, cela signifie un pilotage simple sur une vingtaine des circuits internationaux, simples également. Ajoutez à cela divers réglages disponibles de votre kart, plusieurs ambiance météo, et on aura fait globalement le tour de la question. Le problème (ou plutôt « les »), c'est tout d'abord que la réalisation n'est pas folichonne. Le jeu rame très rapidement, si j'ose dire, dès qu'il faut afficher un décor sur un minimum de profondeur. Les effets spéciaux ne sont pas présents en masse, et la vue interne avec le volant fait vraiment cheap. De même, l'impression de vitesse est très décevante, ce qui est pourtant un point primordial pour une simu' de ce style. Le graphisme ensuite, est bien trop banal et fadasse pour attirer l'œil. Le tracé des circuits est sans grand intérêt, plutôt vide de subtilités. Enfin, le modèle physique est à mi-chemin entre l'arcade pure et le début d'un semblant de simulation, ce qui le rend au final assez soporifique. Reste éventuellement le mode multi, à huit en réseau pour éventuellement amuser son monde. Quoi qu'il en soit, voilà un soft qui ne fera pas date.

Fis

PERSIAN WARS

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





Persian Wars vous emmène dans l'univers des Mille et une à la poursuite de l'anneau du roi Salomon. Sous la forme d' de stratégie extrêmement scénarisé à choix multiple, il vou pose de vivre une aventure rocambolesque aux côtés du Sindbad. Les missions se déroulent très vite, les personnag vous rencontrez vous obligent à prendre des décisions ir diables qui vous poussent souvent à trahir vos compagnor chacun roule pour soi, et subtiliser tour à tour le command des trois camps qui s'affrontent est l'occasion idéale de vou procher de votre objectif. Il y a de l'ambiance et les nom bonus dispersés sur les cartes ont de quoi motiver. Bon C puristes vont dire que Sindbad ne fait pas partie des « M une nuits » mais qu'importe, c'est pas là que ça coince : le n est celui de Chronique de la Lune Noire. Ah ben oui, ça c Certes, la maniabilité et le gameplay ont été pas mal am mais tous les défauts n'ont pas été éliminés. Le pathfindi toujours aussi nul et vos unités manquent de réaction. E on finit par rager et écumer quand, au bout de la dixièm un chameau placé à l'entrée d'un plateau empêche votre de latter les cinq archers qui s'y perchent. Dommage, car ce petit jeu avait tout pour offrir de bons moments de plaisi

Rolland Garros 2001

TOURNE SOUS WIN 98
JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR CRYO
DÉVELOPPEUR CARAPACE FRANCE
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 4 SUR LA MÊME MACHINE

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
79	80	55

Open Kart

TOURNE SOUS WIN 98, DIRECT 3D
JOUABLE SUR PII 400, 64 MO RAM
ÉDITEUR MICROÏDS
DÉVELOPPEUR MICROÏDS
TEXTE EN VF ET VOIX EN VO
NBRE DE JOUEURS 1

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
62	61	58

Persian Wars

TOURNE SOUS WIN 98, DIRECT 3D
JOUABLE SUR PII 300, 64 MO DE RAM
ÉDITEUR CRYO
DÉVELOPPEUR CRYO FRANCE
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 5

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
40	60	66



uvelle gamme
artes graphiques
À MON ÉPOQUE
ON NE CHOUCHOUTAIT
PAS TANT LES GAMERS
Lara C. 70 ans
StarForce 822
StarForce 822 (MS-8822) nVIDIA Geforce 3 - 64 Mb DDR SDRAM-TV in/out en option
Fréquence du Core à 200Mhz - Fréquence mémoire à 460Mhz - 57 millions de transistors - 800 Billions d'opérations par secondes - Jusqu'à 100 fois plus rapide qu'un Geforce 2 Ultra-76 GigaFLOPS - 3nd génération de T&L - AGP 4x avec Fast writes - Bande passante de 7.4 GB/sec - Compatible DirectX 8, DirectX 7, Directx 6 et DirectX 5.
arForce 831 Pro
Starforce 831 (MS 8831) nVIDIA Geforce 2 Pro - 64 Mo DDR - Sortie TV en standard
2 nd génération de T&L - architecture graphique 256 bits - AGP 4x avec Fast Writes - Fill rate de 1.8 Giga Texels - 28 millions de triangles/sec - Bande passante de 5.5 GB/sec - RAMDAC à 350 MHz - Résolution maximale 3D/2D de 2048x1536 à 75 Hz - Compatible Direct X7, 6 et 5.
e Geforce 2MX 400
Starforce Geforce 2 MX 400, nVIDIA, 64 Mo SDRAM 128 Bits - Sortie TV en standard
2 nd génération de T&L - architecture graphique 256 bits - AGP 4x avec Fast Writes - Fill rate de 400 Millions de pixels/sec, 800 Millions de texels /sec - Bande passante de 2.7GB/sec-RAMDAC à 300 MHz - Résolution maximale 3D/2D de 2048x1536 à 75 Hz - Compatible Direct X7, 6 et 5.
Les cartes citées sont Compatibles avec les sytèmes d'exploitations suivants:
Windows 95/98 et Windows ME - Windows 2000 et NT 4.0 - OpenGL ICD pour Windows 95/98NT 4.0/2000 - Linux.
Logiciels et accessoires fournis:
MSI DVD - 3D turbo 2000 - MSI Pilotes & utilitaires-Câble S-VHS 1.80 m
Visitez notre site http://www.msi-computer.fr
Infos : msi-info@msi-computer.fr
MSI
MSI
Link to the Future
nVIDIA.
GeFORCE3

budget

par Ivan le Fou

Suite à la rubrique Budget du mois dernier, je voudrais apporter quelques précisions. Tout d'abord, oui, le pack Starcraft + Bloodwar à 99 F comprend les dernières versions du jeu en cours ; pas besoin d'aller chercher une quinzaine de patches de-ci de-là. Par ailleurs, une légère erreur s'est glissée dans la description de Blood II : The Chosen. Le jeu Blood II sortirait dans la gamme Replay (à 49 F) et non dans la gamme Best of (à 99 F). Ce mois-ci, pour faire face à l'accélération des sorties, et rattraper un peu mon retard, je vous propose une double dose de jeux à prix Budget. Hélas, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous et, comme c'est la règle dans cette rubrique, j'ai volontairement omis de vous parler d'un certain nombre de jeux qui ne valent pas le déplacement. Je signale néanmoins aux fans distraits, la sortie à 99 F de deux jeux LucasArts : Indiana Jones et la Machine Infernale (un jeu d'aventure médiocre) et Force Commander (un stratégie temps réel raté dans l'univers de Star Wars). Un dernier point avant de vous quitter : certains des jeux cités ici ne sortent que durant la première semaine de juin, donc pas d'impatience.

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

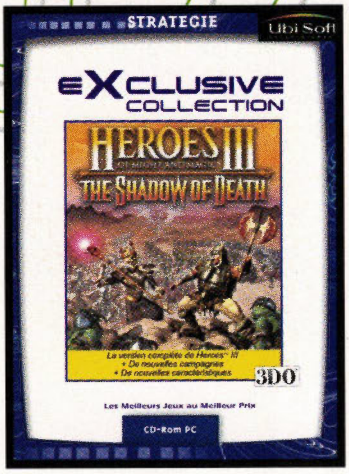


René Arnoux Karting

99 F, Collection eXclusive d'Ubi Soft, PIII 350 + 64 Mo de RAM + Carte 3D

Voilà la référence actuelle de la simulation de kart sur pécé qui arrive en petit prix. Une réédition bienvenue au moment où Microïds sort son médiocre Open Kart. Ici, la réalisation technique est bonne, avec des karts très bien modélisés et des circuits réussis. L'impression de vitesse est excellente, la maniabilité sans reproche et, pourvu qu'on soit muni d'un volant à retour de force, on retrouve les sensations éprouvées dans le baquet. Le mode simulation ne vous épargnera ni les réglages, ni la gestion des dégâts ou de l'usure des pneus. On a juste l'impression que les développeurs ont légèrement surestimé la tenue de route des engins.

(83 % DANS JOYSTICK N° 118)

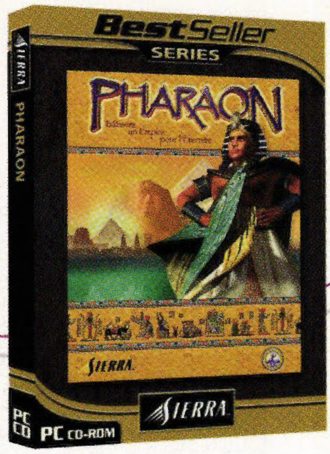


Heroes of Might and Magic III : Armageddon's Blade

99 F, Collection eXclusive d'Ubi Soft, Pentium 166 + 32 Mo de RAM

Ce pack comprend l'inusable Heroes of M&M III et son add-on, plus facilement oubliable, Armageddon's Blade. Pour ceux qui n'ont pas été initiés au plaisir hypnotique que provoque ce jeu, c'est l'occasion de goûter aux joies de la stratégie au tour par tour dans un monde d'heroic-fantasy au graphisme joyeusement kitsch. Un jeu vraiment excellent, qui se pratique aussi très bien en hot-seat, c'est-à-dire chacun son tour sur un même ordinateur, lors d'un long week-end pluvieux, tout en regardant distraitement une connerie à la télé. L'add-on n'a pas apporté grand-chose, seulement quelques unités, héros et races en plus ; c'est toujours ça de gagné.

(95 ET 71 % DANS JOYSTICK N° 105 ET 111)



Pharaon

99 F, Collection Best Seller Series de Sierra, P166 + 32 Mo de RAM + 300 Mo sur le Disque Dur

Des mêmes auteurs que la série des Caesar, Pharaon chasse sur les mêmes terres : le jeu de gestion d'une ville, façon Sim City, mais transposé dans le monde antique. Le thème de l'Égypte est particulièrement sympathique étant donné le nombre de monuments différents à bâtir : temples divers, tombeaux, statues, et bien sûr pyramides. Pour le reste, le gameplay est sensiblement le même que celui de Caesar III, décrit dans cette même rubrique. On regrettera le comportement parfois bizarre de la simulation, le côté répétitif du gameplay et surtout, tant qu'à faire, que l'éditeur n'ait pas inclus l'add-on Cléopâtre Reine du Nil avec ce jeu.

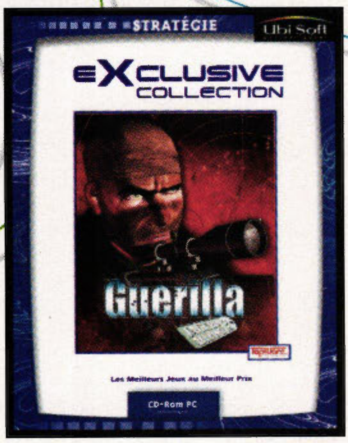
(84 % DANS JOYSTICK N° 109)

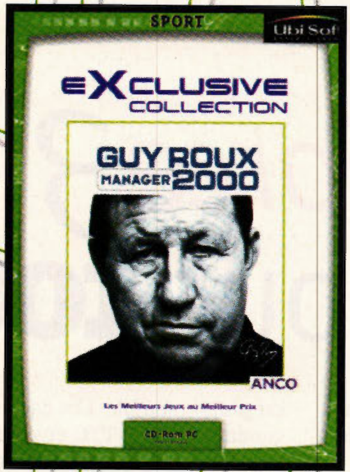
Guerilla : Jagged Alliance 2

99 F, Collection eXclusive d'Ubi Soft, P300 + 32 Mo de RAM

Ce deuxième volet de Jagged Alliance reprend la formule du combat tactique au tour par tour, mais l'enrichit d'un zeste de jeu de rôle : on peut discuter avec les autochtones et même remplir des quêtes pour s'attirer leur bienveillance. Pour le reste, on a affaire à un excellent jeu qui vous conduit à gérer une équipe de soldats aux compétences diverses, à les équiper (une cinquantaine d'armes) et à les mener au combat pour libérer tout le territoire d'une île paumée de la bande d'affreux qui terrorisent les habitants. L'attaque et la défense de zones où se trouvent les mines (synonymes de revenus, donc de moyens) confère même à Jagged Alliance 2 une dimension stratégique. Tout juste lui reprochera-t-on une réalisation (graphisme et son) très, très moyenne.

(92 % ET MÉGASTAR DANS JOYSTICK N° 108)

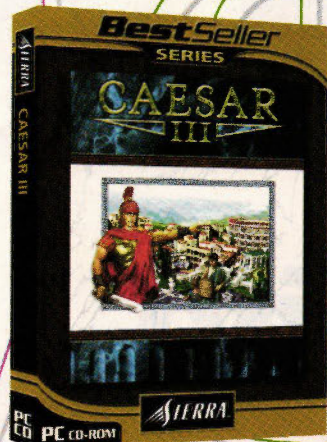




Guy Roux Manager 2000

99 F, Collection eXclusive d'Ubi Soft, Pentium 166 + 32 Mo de RAM

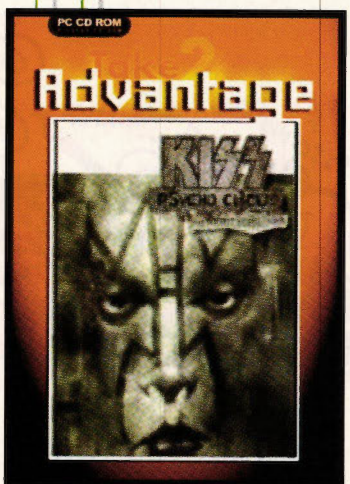
Dans le paysage médiocre des simulations de management de club de football, Guy Roux Manager (alias Player Manager 2000) tire plutôt bien son épingle du jeu. Il s'agit donc de gérer tous les aspects financiers et sportifs d'un club de foot : achats et transferts de joueurs, composition de l'équipe, tactiques, gestion des droits publicitaires, développement du stade, etc. Ici, on ne joue pas le match, on le regarde jouer. La visualisation 3D des matches est sympa, les outils d'analyse sont efficaces, bref, seule la base de données est un peu faible : quatre pays seulement.
(71 % DANS JOYSTICK N°115)



Caesar 3

99 F, Collection Best Seller Series de Sierra, P133 16 Mo de RAM + 250 Mo de Disque Dur

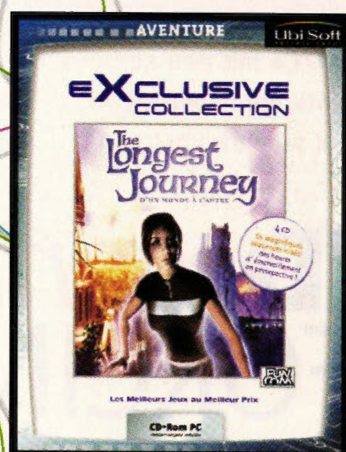
La série des Caesar, dont le troisième opus est le dernier en date, se présente comme un Sim City à la sauce antique. Un jeu de gestion, donc, qui vous met aux commandes d'une cité de l'Empire romain, avec tous les problèmes que cela comporte : acheminement d'eau, développement de l'artisanat, problèmes d'urbanisme, gestion des ordures, défense de la cité contre les hordes des « barbares » extérieurs, impôts, etc. Pas grand-chose à reprocher à ce jeu à la réalisation soignée, sinon peut-être une difficulté assez élevée.
(80 % DANS JOYSTICK N°98)



Kiss Psycho Circus : The Nightmare Child

99 F, Collection Advantage de Take 2, PII 300 + 64 Mo de RAM + Carte 3D

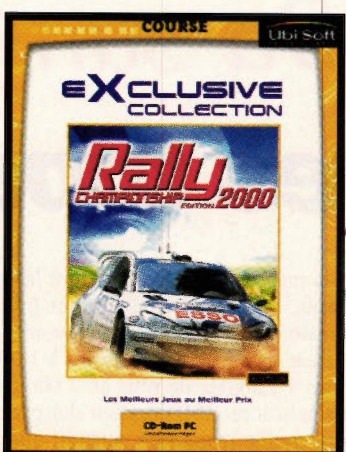
Voilà un bon petit shoot 3D, dont le nom rappelle qu'il exploite la physionomie du célèbre groupe de rock. Kiss est bâti sur le moteur de Quake 3 et présente une réalisation impeccable. C'est visuellement sans défauts, les niveaux sont bien conçus et les différentes armes intéressantes. Reste que ce n'est qu'un Quake-like de plus, qui n'apporte strictement rien au genre. À réserver aux fanatiques.
(79 % DANS JOYSTICK N°118)



The Longest Journey

99 F, Collection eXclusive d'Ubi Soft, P200 + 32 Mo de RAM

The Longest Journey est un jeu d'aventure assez classique dans son gameplay, mais son scénario original force l'intérêt et on trouve attachante cette héroïne, écartelée entre deux mondes. La réalisation est honnête, avec une mention spéciale pour les cinématiques, superbes, et on peut se laisser prendre plusieurs heures par ce conte moderne.
(81 % DANS JOYSTICK N°108)



Rally Championship 2000

99 F, Collection eXclusive d'Ubi Soft, PII 400 + 128 Mo de RAM + Carte 3D

Beau à pleurer, difficile, exigeant pour le matériel, Rally Championship 2000 est un monument de la simulation de rallye automobile. Le graphisme est extraordinaire, le modèle physique impeccable et en plus, la gestion des pannes et des dégâts est très bien faite. Au chapitre des défauts, on relève la gestion des collisions, très pénible, et les deux ratages que sont les modes arcade et réseau. Attention, ce jeu est difficile, assez loin du côté « arcade » d'un Colin McRae Rally, et il réclame une configuration puissante.
(94 % ET MÉGASTAR DANS JOYSTICK N°110)

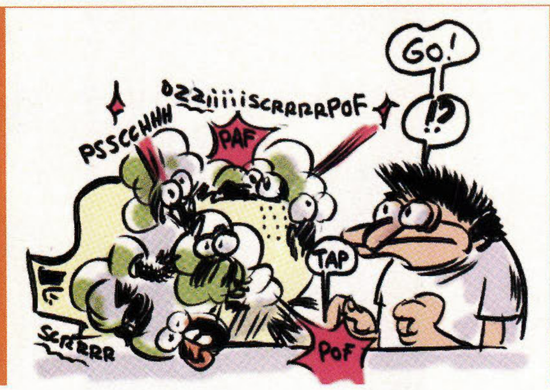


Du GeForce3 pour tous

Nvidia compte bien refaire le coup du GeForce2 MX et vendre en entrée de gamme une version « castrée » du GeForce3. Baptisée NV17 en interne, cette version serait capable de supporter toutes les fonctions de DirectX8 comme son aînée. Mais avec également une limitation du côté des pixel pipelines certainement divisés par deux. Bref, les dernières rumeurs sont calquées sur le scénario qui s'est déjà déroulé avec le GeForce2, ce qui est plutôt crédible. Ces cartes seraient vendues 1 200 F TTC environ et seront a priori disponibles cet automne, pas avant. À noter que la fonction TwinView, ainsi que la gestion de la RAM DDR et SDR, seront de la partie. C'est fou ce qu'on peut mettre de verbes au conditionnel dans une news où l'on n'a aucune confirmation... Si tout ça se révèle vrai, Nvidia sera une fois de plus en position très favorable pour rafler le marché de la fin d'année.

Édito

Ce mois-ci, mon propre PC m'a donné une bonne leçon. Une de celles qui prouvent que l'on apprend à tout âge. J'éteins mon PC en fin de journée, peinard (vers 8H du mat' quoi), pour le rallumer tranquille à l'aube vers 16H du matin. Et là, paf : Windows 2000 ne se charge pas. Reboot et horreur : le PC indique 16 Mo de RAM. Ça fait peu sur les 400 présents normalement. 2H plus tard, il fallait admettre qu'une barrette était partie en vrille, comme ça, toute seule, sans raison. Le plus drôle, c'est qu'à chaque tentative de reboot, la quantité de RAM indiquée variait, le PC démarrait normalement sous Win98 (qui décidément gère la RAM n'importe comment, ce qui, finalement, peut être pratique) mais pouvait également refuser le moindre affichage. Y a pas à dire, le PC est une machine pleine de surprises.



AMD continue le FORCING

Le cercle de famille des Athlon va s'agrandir cet été avec l'arrivée de la génération Palomino. J'en parlais le mois dernier, mais cette fois les dates se précisent. On attend l'annonce de la version serveur pour machine bi-processeurs pour le 4 juin, en même temps que celle du chipset nécessaire (AMD-760MP). La disponibilité réelle sera en revanche plutôt pour juillet. Cette version fonctionnerait à 1,2 GHz. D'après les dernières rumeurs, monter un serveur de ce type nécessitera une alimentation de 450 W et de la RAM DDR avec fonction ECC (correction d'erreurs). On susurre aussi que cette version serveur du Palomino disposera d'une mémoire cache de niveau 2 plus importante. La version pour PC « classiques » arriverait quant à elle en août à une fréquence de 1,5 GHz. Je sens que cette bestiole va encore exploser les benchmarks...



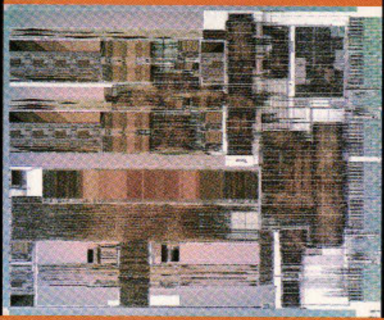
En attendant, le dernier représentant de la famille des Athlon Thunderbird sortira en juin à 1,4 GHz. Bref, tout serait rose chez AMD si la production d'Athlon haut de gamme arrivait à suivre. La version 1,33 GHz est un succès planétaire et vu son prix, peu de gens veulent les versions moins puissantes, ce qui entraîne quelques difficultés d'approvisionnement. La rançon de la gloire...

Du sang ! Des tripes !

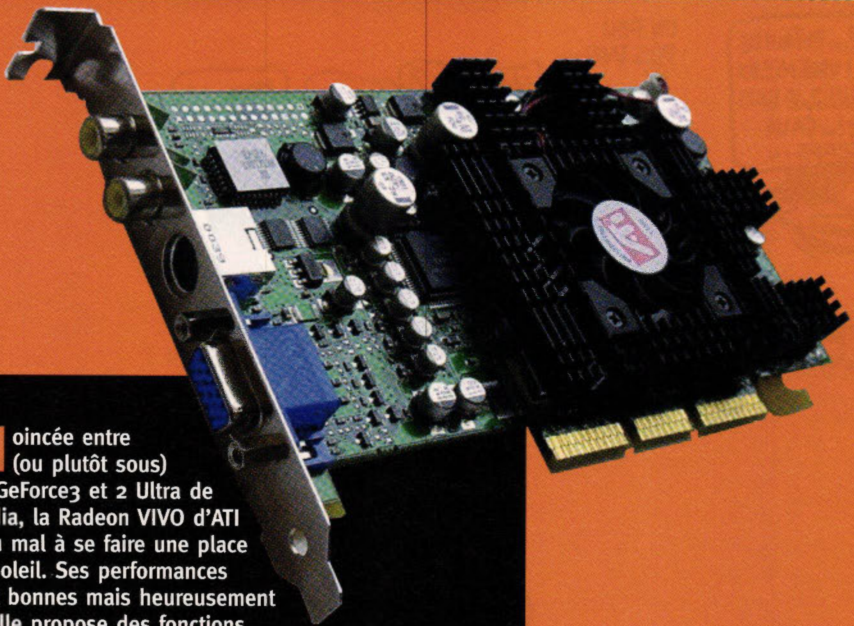
AMD et Intel qui se cognent dans les gencives, c'est du bonheur pour nous autres, simples consommateurs. Depuis fin avril, les prix se sont en effet effondrés, que ce soit pour la gamme des Pentium 4 ou des Athlon. Pour avoir les listes complètes remises à jour quand c'est nécessaire, je vous conseille de jeter (si possible) un œil sur notre site (www.joystick.fr). Le Top Hard couvre pour sa part les modèles que je considère les plus intéressants. Mais pour vous donner une idée de l'ampleur de cette baisse, il faut savoir que l'Athlon 1,33 GHz est passé de 2 800 francs à 1 900 F TTC ou le Pentium 4 1,5 GHz de plus de 7 000 francs à 3 600 F TTC. Les solutions AMD restent donc toujours largement meilleur marché, surtout quand on prend en compte l'achat de RDRAM nécessaire au Pentium 4.

Toshiba QUE D'ÉMOTION

Quel jeu de mot minable, désolé... bref, Toshiba est bien décidé à coller des Emotion Engine partout. 'EE est le processeur central 64 bits des PlayStation 2 ue Toshiba a développé de A à Z sous l'œil inquiet e Sony. C'est qu'il a coûté cher, le bougre ; maintenant faut rentabiliser. Évidemment, comme mettre n « Emotion Engine » dans votre machine à laver, a fait un peu tiépi, ils ont décidé de l'appeler par on vrai nom, TX79. Ah oui, tout de suite c'est moins oétique. Une société a été mise en place par le géant aponais pour s'occuper de la commercialisation e la chose. Nommée ArTile Microsystems et basée San Jose (États-Unis), cette division va s'efforcer de oncurrencer des boîtes comme ARM ou Motorola pour nvestir des secteurs comme celui des imprimantes laser, ù les chips ne sont pas forcément au premier plan.







LA Radeon VIVO SOUS EPO

Coincée entre (ou plutôt sous) es GeForce3 et 2 Ultra de vidia, la Radeon VIVO d'ATI du mal à se faire une place u soleil. Ses performances ont bonnes mais heureusement u'elle propose des fonctions nultimédia avancées pour concurrencer plus fficacement l'offre de Nvidia. Les rumeurs les plus olles cavalent sur le Net concernant les plans d'ATI our tenir le coup jusqu'au Radeon II. Malheureusement pour le moment, la société anadienne ne confirme rien du tout et il faut jouer ux devinettes. Il est certain qu'une nouvelle révision u Radeon améliorant les performances est sur le oint de sortir. Pas de quoi lutter contre le GeForce3 nais peut-être assez de puissance pour faire la course n tête devant les GeForce2. A priori, le prix restera elui de la VIVO actuelle. Quant aux photos que vous ouvez voir sur cette page, elles sont plus proches de e que l'on trouvera pour le Radeon II, que de cette ouvelle version de la Radeon VIVO. Mais ça prouve u'ATI aussi sait faire des cartes « agressives ».

Creative Labs aime les POLYGONES

Il n'y a pas que les Sound Blaster dans la vie. Creative le prouve en sortant une nouvelle gamme de cartes graphiques, toutes basées sur des processeurs Nvidia. Contrairement aux dernières infos disponibles, il n'y aura pas chez eux de modèles à base de Kyro II. Les raisons invoquées sont « bizarres » et je ne serais pas étonné d'apprendre que Nvidia a fait un peu pression dans l'histoire. Mais après tout, le business à ce niveau n'a jamais été une balade dans un jardin d'enfants... Les prochains modèles seront donc les suivants (attention, prix basés sur des indications en dollars, conversion à la louche) :

3D Blaster GeForce2 MX200 AGP
(32 Mo 64bit SDRAM) – 900 F TTC

3D Blaster GeForce2 MX200 PCI
(32 Mo 64bit SDRAM) - 900 F TTC

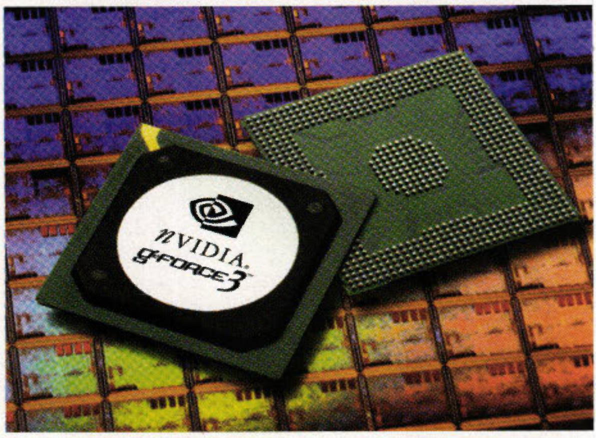
3D Blaster GeForce2 Pro
(64 Mo 128bit DDR SDRAM) – 1 800 F TTC

3D Blaster GeForce3
(64 Mo 128bit DDR SDRAM) – 3 600 F TTC

Le tout est en fait fabriqué par MSI, ce qui est plutôt une bonne nouvelle côté qualité, et sera disponible au plus tard mi-juin pour les derniers modèles à sortir.

NVIDIA réduit ses PRIX

Je connais des joueurs en manque de 3D qui vont être heureux. Nvidia a en effet décidé de baisser le prix de tous ses processeurs afin d'augmenter ses volumes de vente. De nouveaux prix ont donc été communiqués afin d'avoir une idée des brouzoufs qu'il faudra lâcher pour les différents types de cartes de la marque. Une GeForce2 MX200 32 Mo devrait donc se négocier autour de 800 F TTC, une GF2 MX400 64 Mo SDR vers les 1 100 FTTC, une GF2 Pro 64 Mo DDR dans les 1 700 F TTC et enfin, la GeForce3 64 Mo DDR perd encore 500 francs pour arriver à environ 3 400 F TTC. Me demandez pas le CAC40 ou je cogne... Au passage, notez que Hercules commercialisera bien une GeForce2 MX400 malgré la présence de la Kyro2 au catalogue. Mais celle-ci serait équipée de 32 Mo de RAM (contre 64 généralement). De plus, cette mémoire sera différente entre les versions OEM et boîte : les versions packagées en magasin auront droit à de la SDRAM de meilleure qualité à 200 MHz contre 183 pour la version OEM qui sera cependant d'un très bon rapport qualité/prix (moins de 900 F TTC).





1 To de données DANS 1 CM^3

Dites, ça s'achète des actions sur le samarium ? Hein ? Non ? Zut. Je demande ça parce qu'à vue de nez, cette terre rare de notre bonne vieille planète va faire un carton dans les PC du futur. Des ingénieurs japonais viennent en effet de finir la mise au point d'un petit cube de verre imprégné de cet élément qui a la particularité de devenir un tueur de CD-Rom lorsqu'il est utilisé avec un certain type de laser. Je m'explique : les informations sont stockées par des petits trous de 400 nanomètres de diamètre, espacés de 100 nanomètres qui sont l'œuvre d'un tout nouveau laser nommé « laser femtosecond ». Jusqu'à 2 000 couches de ces trous peuvent être contenues dans un volume d'un centimètre cube. Du coup, ça nous fait une mémoire optique de 1 To (terraoctet, 1 000 Go) de la taille d'un morceau de sucre. Le rêve. Le DVD peut aller pleurer dans son coin. Les travaux pour transformer cet exploit de laboratoire en produit commercial vont commencer dès la fin de l'année. Vivement demain.

Intel et AMD COMPTENT Leurs SOUS

Intel vient d'annoncer ses résultats financiers, tout comme monsieur AMD. Bon, je vous rassure (au cas où l'inquiétude vous ronge), ils ont encore gagné des miyons. Mais si AMD en gagne un peu plus (124 millions de dollars de bénéfices sur 1,188 milliards de dollars de CA), Intel se mange un gros -82% dans les dents. Leurs bénéfices passent ainsi de 2,7 milliards de dollars à la même période l'année dernière à 482 millions pour ce trimestre. D'après Intel, cette dégringolade serait due au ralentissement de la demande de PC aux États-Unis, au mauvais temps actuel, blablabla. Pas un mot sur la concurrence féroce d'AMD qui doit gravement commencer à leur casser les pieds. Sans parler du rapport qualité/prix à mourir de rire du Pentium 4 actuellement... Même sans concurrence, il ne se vendrait pas. Ok, je suis vache là. Paradoxalement, ces résultats étant moins mauvais que prévu, l'action Intel a un peu repris du poil de la bête hier. Sont fous ces banquiers !

T'as UN écran dans l'œil

Des années que j'attends ça. Quoi donc ? Un bidule, ou plutôt un truc, capable e projeter directement des images sur la étine de nos petits yeux. Histoire de voir à manière de Terminator, en surimpression ur les images de la vraie vie. Ayé, après es années de recherche, une firme ricaine, licrovision, a enfin réussi à fabriquer de els appareils. C'est un système de lasers ui dessine directement les images sur rétine. Ça fait flipper non !? Pourtant, puissance de ce laser est Cent fois nférieure aux normes les plus strictes estinées à protéger nos globes adorés. our le moment, seul un prototype a été vré à une clinique privée américaine u genre « chère chère ». La production st prévue pour fin 2001 et à 10 000 dollars bébé, tout le monde ne va pas se précipiter. Les premières applications sont du reste destinées à l'armée, l'aérospatial et le secteur médical. Pour vous donner un exemple d'utilisation, on peut citer la réparation de l'électronique des avions de combat. Le technicien dispose alors du schéma technique ou carrément d'une photo de la partie qu'il répare. Il peut se concentrer sans quitter des yeux la zone où il opère et ainsi repérer plus facilement les zones endommagées. À terme, même les pilotes pourraient bénéficier de ce système qui remplacerait alors l'affichage tête haute. Les amateurs de dessins animés peuvent voir un tel système en action dans la série Outlaw Star. Que ce soit par hasard ou pas, le scénariste y représente exactement ce qu'espèrent obtenir dans quelques années les chercheurs de Microvision.

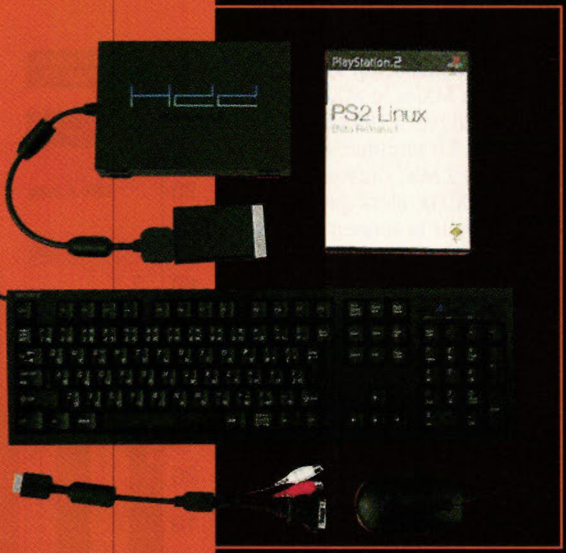
Du GameVoice PAS CHER

Quand Microsoft se fout de nous, on le crie haut et fort. Surtout fort. Alors pour une fois dans l'année qu'ils nous font (presque) un cadeau, on va aussi le dire. Le GameVoice va bénéficier, en effet, d'une promo ma foi fort intéressante. Deux pour le prix d'un. Parfaitement. Le but est évidemment de booster les ventes, mais c'est fait intelligemment. Il faut dire que le GameVoice, tout seul, c'est moins marrant. Allez, je vous fais un petit couper/coller du communiqué de presse, comme ça vous aurez toutes les infos : « Modalités de l'offre : pour recevoir gratuitement votre second SideWinder GameVoice, il vous suffit d'envoyer la facture d'achat originale en y joignant un chèque de 49 FF (participation aux frais de port) ainsi que vos coordonnées sur papier libre. Vous recevrez le produit sous 2 semaines environ. Cette offre est valable trois mois dans les magasins et sur les sites marchands participants, à partir du 10 mai 2001. Un coupon promotionnel relayant l'offre sera visible sur les boîtes des produits. » Vous pouvez donc partager les frais du premier (environ 450 F TTC) avec un pote si ce dernier n'est pas un escroc. C'est ze bon plan. Les autres amis fauchés pourront toujours downloader le soft GameVoice et se servir de leur micro SoundBlaster tout poussiéreux pour se joindre à vous. Attention, il faut une bonne connexion pour profiter pleinement du GV, genre câble ou ADSL. Dans ces conditions, jouer avec ses potes à Counter-Strike ou Tribes2 est 1 000 fois plus puissant. S'il y a une femme à la maison, attendez-vous quand même à vous faire sévèrement charrier quand vous vous excitez dans le micro sur vos incapables de teammates...



Sony VEUT des amis PINGOUINS

Après une pétition sur le sujet, Sony a fini par raquer et va proposer un kit inux pour PS2. La chose se omposera d'un disque dur xterne avec interface Ethernet, brancher sur le port PCMCIA es premières PS2 japonaises, 'un adaptateur VGA, d'une ouris et d'un clavier USB. e tout coûtera dans s 200 dollars, avec un DVD ontenant Linux PS2, l'interface raphique ainsi que toutes s librairies et documentations echniques pour programmer s processeurs de la bête. ans un premier temps, seuls ooo privilégiés de la ommunauté des linuxiens uront droit à la chose. t encore, des linuxiens japonais puisque cette ersion du Kit ne fonctionnera qu'avec les modèles CPH-10000, SCPH-15000 et SCPH-18000 qui n'ont vu jour que sur l'archipel nippon. Sony dit ne pas ravailler sur une version pour PS2 non japonaise hhouuuhouhouh) et précise que les livraisons hors u Japon ne sont pas possibles. J'en connais qui vont ire la gueule...



Rambus prend UNE CLAQUE

Hou que ça fait du bien. Non, pas le double expresso que je viens de déguster. Mais le fait que Rambus se soit vu refuser la validité de toutes les accusations (57 au total !) que cette société américaine portait sur le fabricant de RAM Infineon. Évidemment, le patron de Rambus a joué les victimes en criant haut et fort qu'il ferait appel. Si le même type de jugement est donné lors de cet appel, Rambus pourra se reconvertir dans l'élevage de poissons rouges immédiatement puisque les sociétés qui leur payent pour le moment des royalties n'auront plus aucune obligation de le faire. Actuellement, Rambus touche presque 2 dollars pour chaque barrette de 128 Mo de RAM DDR vendue par ceux qui ont signé un accord de licence avec eux. Dans le tas, on trouve le leader du marché, Samsung. Je rappelle au passage pour ceux qui hibernaient que Rambus a obtenu les brevets sur diverses technologies employées dans la conception de la RAM des PC de façon plus que douteuse. Voir les News Matos des numéros 119 et 120 pour avoir tous les éléments sur cette affaire.



GeForce2 MX400

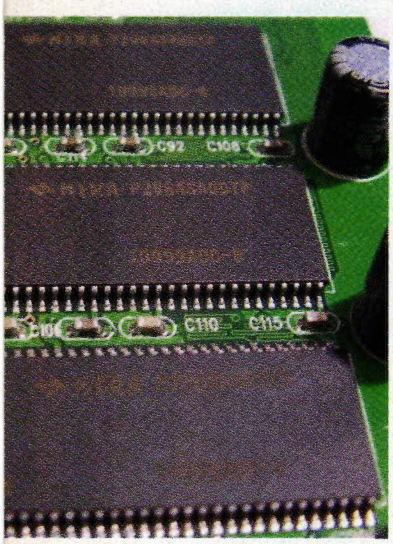
Nvidia veut être partout, ce n'est pas un secret. Les nouvelles déclinaisons du GeForce2 MX n'ont rien de révolutionnaire et visent le marché des cartes à moins de 1 000 francs. Si le processeur MX200 est à éviter vu ses performances médiocres, le MX400 remplace parfaitement son ancêtre, mais sans apporter d'évolutions notables.

DU NEUF AVEC DU VIEUX

LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 1 000 MHz
Carte mère Abit SE-6
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition
DirectX8a
Drivers Nvidia 11.01
Drivers ATI 4.13.7099
Drivers Hercules (Kyro II) 7.51
Quake 3 Arena 1.17

Pour ceux qui ont raté les présentations faites dans les news il y a un ou deux mois, on commence par quelques rappels sur la nouvelle famille des GF2 MX. Nouvelle famille, c'est beaucoup dire... L'architecture ne bouge pas d'un poil, on retrouve exactement la même chose que sur les MX « classiques ». À savoir une version castrée du GeForce2 GTS avec la moitié des pixel-pipelines (2 au lieu de 4 donc) et 2 texels engine par pipeline. Seules les fréquences des processeurs et de la RAM de tout ce petit monde changent réellement. Le MX était cadencé à 175 MHz, tout comme le « nouveau » MX200, alors que le MX400 tourne à 200 MHz. On pense donc tout de suite que le MX400 est logiquement un poil plus rapide. Oui, mais un gros poil alors...





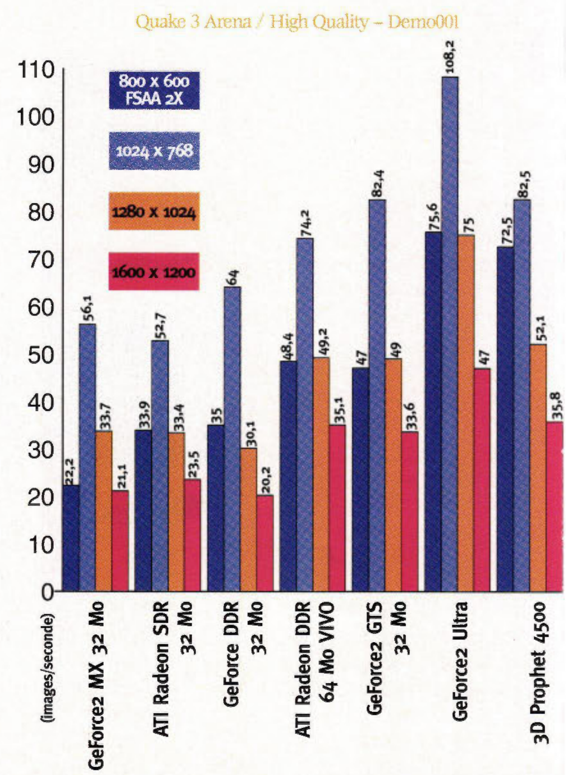
La clé du problème : de la RAM 6 ns de piètre qualité.

Le Bronx de la RAM

Là où ça devient plus compliqué (pour ne pas dire carrément n'importe quoi), c'est quand on se penche sur les vitesses « recommandées » par Nvidia selon les différents types de RAM utilisés. Le MX et le MX400 sont censés utiliser soit de la SDRAM 128 bits à 166 MHz, soit de la RAM DDR 64 bits à 166 MHz. En pratique, on voit de tout. Pour les anciennes GeForce2 MX, Creative Labs économisait avec de la RAM à 143 MHz, alors que Guillemot utilisait de la 183 MHz pour la version boîte de sa GF2 MX comme je l'avais précisé lors du test. Pour le MX400, la RAM sera en fait à 183 MHz dans la plupart des cas. Sauf pour le modèle utilisé pour le test de ce mois-ci qui reste sagement à 166 MHz. Dommage...
Le cas du MX200 est plus préoccupant. Si la vitesse du chip peut faire penser que ses performances seront équivalentes à celles du MX ancienne mode, la RAM prouve le contraire. Cette dernière est censée être de la SDR 64 bits (et non pas 128) à 166 MHz. Ça nous donne 1,24 Go/s de bande passante contre 2,47 Go/s sur une bête MX. C'est ridicule. Du coup, la MX200 devient la TNT2 M64 de 2001 : une carte très peu chère mais peu performante, à éviter à tout prix ! Faites passer le message...

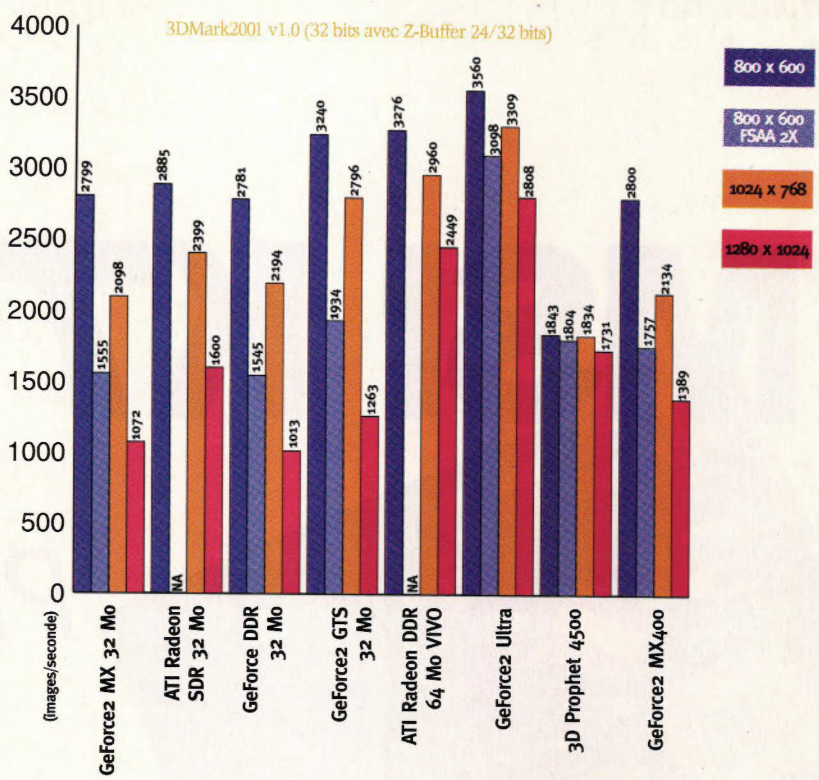
Leadtek on fire

Après ces explications plus que nécessaires, passons au cas de la carte en test ce mois-ci. Autant vous le dire tout de suite, je suis déçu. Le modèle de GeForce2 MX400 que j'ai eu en test obtient des résultats bien médiocres. Et pour cause ! Cette Leadtek WinFast GeForce2 MX SH MAX (ouf !) est



équipée de RAM bas de gamme qui pourrissent véritablement les performances de l'ensemble. 64 Mo de RAM, c'était une bonne idée, à condition de mettre de la qualité ! Carton rouge donc pour cette mémoire à « seulement » 166 MHz. Les performances générales se placent sous celles d'une GF2 MX classique 32 Mo ! Franchement décevant. Le fait que la carte soit livrée avec une panoplie complète de softs et les drivers WinFox de Leadtek n'arrange rien. Ok, on est bien content d'avoir une sortie TV et tous les câbles qui vont avec, mais les drivers Leadtek du CD-Rom restent basés sur les 6.48 de Nvidia ! Au moment où j'écris ces lignes, les dernières versions bêta disponibles sont quand même les 12.1... Les tests on été réalisés avec les 11.01 afin de pouvoir facilement comparer les scores avec ceux du mois dernier.

Pourtant, la carte de Leadtek dispose d'une panoplie d'arguments qui aurait dû en faire un des meilleurs modèles du genre. Elle est équipée de LED de diagnostic, comme les cartes mère MSI, de senseurs pour surveiller la température et la vitesse de rotation du ventilateur et le couple dissipateur/radiateur est exemplaire, comme souvent chez Leadtek.

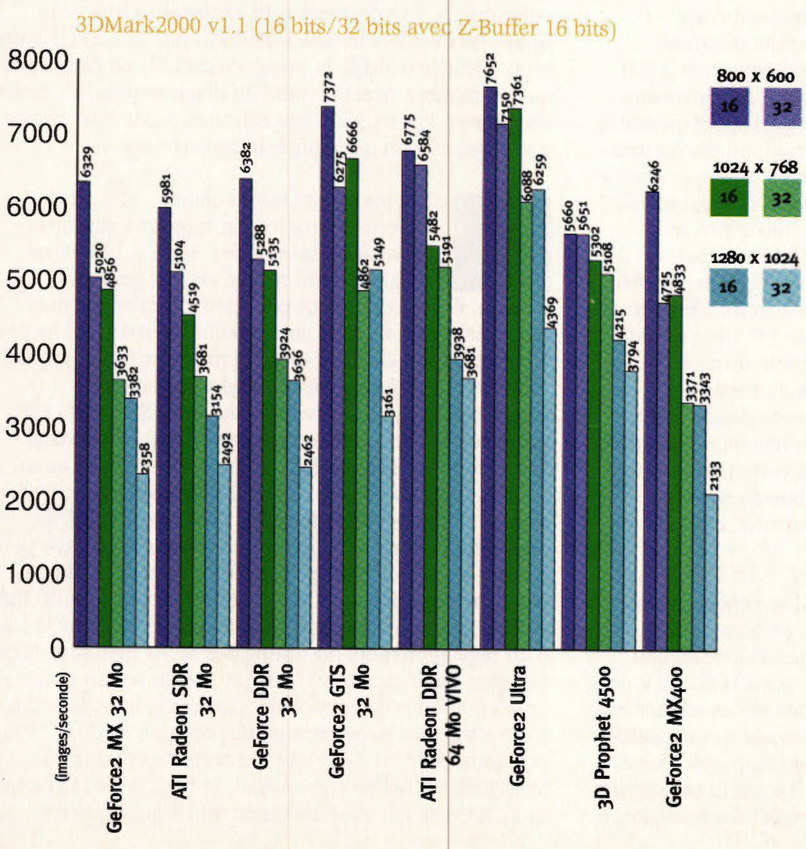


Over clokoi ?

Du reste, vu ce ventilateur, je me suis dit « ok, pas de problèmes, on va overclocker le tout, ça va booster les performances ». Pauvre naïf que je suis... Si le processeur tient les







250 MHz, la RAM ne montera pas à plus de 175, voire 180 MHz. Même pas les 183 MHz des concurrentes. À cette vitesse, des bugs graphiques sont apparus dans tous les sens sur les jeux testés. Et comme c'est la bande passante mémoire qui limite les performances, ça ne sert du coup pas à grand-chose de pousser le processeur à fond. Pour vous donner un ordre d'idée, à 230/175 MHz (processeur/RAM), j'obtiens 60 images par seconde sur Quake 3 en 1024x768 HQ, contre 54,2 avec les réglages par défaut (200/166 MHz). Et seulement 60,5 en poussant le processeur à 250 MHz. La RAM à 6 ans utilisée par Leadtek est décidément bien cheap...

Le reste des tests est sans surprises, les performances globales sont bien reflétées dans les différents tableaux. Même un modèle avec de la RAM à 183 MHz ne ferait pas beaucoup mieux mais pourrait au moins bénéficier de scores constamment supérieurs à ceux de la MX classique. Dans ces conditions, les recommandations d'achat de ce type de carte restent très proches de ce que je disais il y a quelques mois. Les performances sont honnêtes pour le prix et c'est un complément idéal pour une machine à base de Duron, par exemple.

En revanche, si on voit apparaitre des Kyro II à bon prix (autour de 1 000 francs, voire moins), la différence de performance est telle que le choix est vite fait. STMicro pourrait ainsi mettre la main assez facilement sur le marché du milieu de gamme aux dépends de Nvidia qui, coincé entre cette offre et celle d'ATI (avec la Radeon SDR), n'a pas le droit de faire trop d'erreurs.

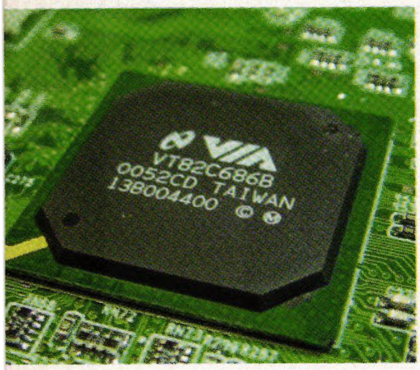
MSI K7T Turbo-R

PERFORMANTE ET FIABLE



Les cartes mère à base de chipset VIA KT133A sont maintenant légion. Trois modèles se détachent assez nettement de la concurrence : l'Abit KT7A-Raid, l'Asus A7V133 et la MSI K7T Turbo-R. Si j'ai souvent vanté les mérites des deux premières, il est temps de parler de ceux de la MSI.





Le Southbridge 686B supporte l'UDMA100, mais n'oubliez pas les patches et drivers...

A priori moins orientée « power user » que ses concurrentes, la K7T Turbo-R mérite pourtant l'attention des futurs acquéreurs de processeurs AMD Athlon ou Duron. Extérieurement, rien de renversant : 6 ports PCI, 1 port AGP, 1 port CNR aussi petit qu'inutile, et 4 connecteurs USB. Seule distinction, un dissipateur thermique doré sur le Northbridge du chipset, orienté à 45° comme c'est souvent le cas chez MSI. C'est moins impressionnant que les ventilateurs des KT7A et A7V133, mais c'est aussi plus silencieux. Autre originalité : une pièce en plastique noir sur le port AGP pour maintenir la carte vidéo. C'est le genre de petit plus qu'affectionnent les constructeurs de PC, chez qui MSI cartonne depuis des années. Ce modèle dispose d'un contrôleur RAID Promise, absent de la version K7T Turbo (sans le R donc) qui fera du reste des heureux chez les moins fortunés. Cette carte bénéficie également d'un support son intégré. Attention, cette partie sonore est pratique pour une machine de bureau mais se révèlera vite insuffisante pour les joueurs. Pas la peine de baser votre achat sur ce point.

Des formes avantageuses

Les emplacements RAM bénéficient d'un design aussi simple que pratique, et la disposition du connecteur d'alimentation principale ainsi que des ports IDE 1 et 2 est très bien pensée. C'est déjà moins le cas des connecteurs IDE du chip Promise, mais je n'ai jamais vu un modèle dont la disposition de tous les connecteurs soit idéale. En revanche, le socket A est facile d'accès et permet de placer, sans trop s'arracher les cheveux, des ventilateurs volumineux. Ces derniers sont nécessaires lorsqu'on utilise les derniers modèles d'Athlon (1,2 et 1,33 GHz en tête). Exclusivité MSI, la présence de LED de diagnostic qui permettent normalement de détecter plus facilement les pannes. Pas toujours très efficaces, mais c'est mieux que le grand rien qui équipe la concurrence...

Un BIOS presque pratique

Que les choses soient claires : MSI a fait d'énormes progrès par rapport à certains de ses anciens modèles. Mais si l'écart est définitivement réalisé avec le gros du peloton, il reste du boulot pour pouvoir concurrencer réellement Abit et Asus sur ce point. Pourtant, ça se joue à presque rien. On peut en effet modifier facilement le multiplicateur qui permet de régler la vitesse du processeur, ainsi que la vitesse du Front Side Bus (FSB). Cette dernière est même ajustable par pas de 1 MHz. Les différents voltages de la carte mère sont eux aussi accessibles (I/O et Core). Mais il reste une grosse lacune : l'impossibilité de régler facilement les accès mémoire. La fonction « Bank Interleave » si efficace pour booster les performances de la RAM (voir le guide du n°123) n'est active dans son meilleur mode (4-bank) que si vous laissez les réglages sur « automatic ». Dans le cas d'un réglage manuel du timing des accès mémoire, cette fonction est désactivée. C'est l'un des deux gros points problématiques de ce modèle. L'autre est le réglage du I/O voltage. Ce paramètre ne dispose que de deux positions (3,3v ou 3,45v), ce qui reste léger pour les overclockers. Lot de consolation, le réglage de la vitesse de la RAM se fait avec un menu tout à fait explicite,

:e qui change des modèles Abit où les
paramètres HCLK et PCICLK continuent
le faire apparaître des questions dans ma
boîte mail.

In Athlon bien cuit Contrairement à mes habitudes, j'ai poussé un peu la bestiole pour voir ce qu'elle a dans le ventre côté overclocking. Le résultat est surprenant. Comme je suis un gars prudent, e ne donnerai aucun chiffre dans cet article, ;a m'évitera les questions du style « Comment faire pour atteindre les 150 MHz en FSB ? ». Certains ont en effet du mal à comprendre la nature très aléatoire de 'overclocking. Sans parler des pépins qui peuvent survenir quand on force trop sans prendre les bonnes précautions en refroidissement. Sachez seulement que ce modèle est à peu près à la hauteur de l'Asus A7V133 côté bidouillage, malgré son BIOS moins pratique.
L'Abit KT7A reste cela dit la championne de la catégorie, avec des vitesses de pointe inavouables. Ne pas oublier sur la MSI de retirer un jumper pour pouvoir dépasser une vitesse de bus de 133 MHz (naturellement, faut que a RAM suive !).
La stabilité de ce modèle est exemplaire. Pas un plantage durant les tests. Un seul truc anecdotique m'énerve avec ce produit : lorsqu'on rebranche ou allume l'alimentation principale du PC, le tout semble se mettre en marche tout seul pour s'éteindre deux secondes plus tard. À ma connaissance, c'est le seul modèle qui réagit comme ça.



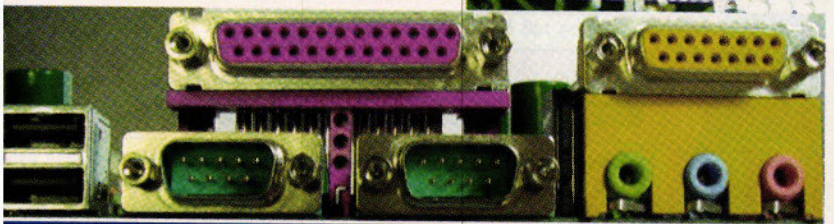
Pas de ventilateur mais un dissipateur thermique doré pour la partie nord du chipset KT133A.

Un contrôleur bien RAID Le chip Promise de la K7T Turbo-R rajoute deux canaux IDE capables de fonctionner en RAID. C'est le même chip que l'on retrouve sur l'Asus A7V133 et ce dernier est un poil plus performant que le HighPoint de l'Abit KT7A-RAID, mais il supporte moins de fonctions.
Sa configuration est relativement simple. Vous pouvez simplement brancher des périphériques IDE classiques (4 supplémentaires), comme sur les ports IDE du chipset VIA ou exploiter les capacités RAID de la bestiole. Vous avez alors deux choix. Soit le RAID 0 (stripping) ou le RAID 1 (mirroring). Le premier permet de faire croire à la machine que vos deux disques durs de 30 Go ne sont qu'un gros disque de 60 Go. L'avantage est de multiplier par deux la bande passante et d'atteindre des vitesses impressionnantes. L'autre mode ne laissera apparaître qu'un disque de 30 Go, le second faisant office de backup permanent du premier. Le chip HighPoint de la KT7A-RAID supporte en plus le mode RAID 0+1 qui permet de combiner vitesse et sécurité si vous disposez de trois disques durs.
À moins de 1 200 francs TTC, le rapport qualité/prix de cette K7T Turbo-R est excellent. Non seulement le produit tient ses promesses mais MSI n'oublie pas les petits plus qui facilitent la vie : manuel complet et CD-Rom avec de nombreux outils (dont Live BIOS pour les updates online et PC Alert pour surveiller la bête).
De plus, la garantie est facile à faire jouer en cas de pépin puisque MSI dispose d'un bureau en France. Les intégristes de la performance dans mon genre ne peuvent que lui reprocher l'absence de refroidissement actif sur le chipset et les soucis d'optimisation de la vitesse de la RAM.





Le chip RAID IDE Promise permet de totaliser jusqu'à 8 périphériques IDE avec ce modèle de carte mère.



Rien que du très classique côté connecteurs, avec en prime une partie audio.

top HARD

Encore un mois assez calme, si on exclut les baisses de prix spectaculaires d'Intel et AMD sur leurs gammes respectives. Le Pentium 4 deviendrait ainsi presque abordable. En revanche, la version 1,7 GHz, bien qu'officiellement sortie, reste introuvable et très chère. Vu que ses performances sont à peine meilleures que celles d'un Athlon 1,33 GHz, le choix est vite fait. Décidément, AMD mène le bal, ces temps-ci. Doc Caféine

La carte mère

Enfin ! Les cartes mère DDR sont là et avec des chipsets intéressants. Le VIA KT266 semble le plus attractif et permet de gagner un peu en performances par rapport au KT133A. Rien de délirant, cela dit. En revanche, évitez l'Asus A7A266 et son chipset ALi. À vous de voir si votre porte-monnaie est prêt à supporter la différence pour passer à la RAM DDR. Pour le PIII, le i815EP permet de trouver des cartes mère à bon prix (Asus CUSL2-C) mais j'oriente à mort le Top Hard sur des configurations AMD pour le moment.

Config 1 MSI K7T Turbo (VIA KT133A/Socket A), environ 950 F TTC

Config 2 MSI K7T Turbo-R, Asus A7V133, Abit KT7A-RAID (VIA KT133A/Socket A), de 1 100 F à 1 400 F TTC selon le modèle

Config 3 MSI K7T266 Pro (VIA KT266/Socket A), environ 1 450 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autres éléments très importants d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performance est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E ou des processeurs spécifiques comme les HighPoint ou Promise qu'Abit et Asus rajoutent sur certains de leurs modèles.

Config 1 IBM Desktar 75GXP 30,7 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 200 F TTC

Config 2 IBM Desktar 75GXP 46,1 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 500 F TTC

Config 3 IBM Desktar 60GXP 61,4 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 2 100 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont, dans ce cas, le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear, environ 1 000 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 250 F TTC

La RAM

Même si on annonce une remontée des prix pour cet été, les tarifs actuels de la RAM sont toujours aussi bas. Même les prix de la DDR baissent. Malheureusement, nos tarifs sur ce type de produit restent largement plus élevés que ceux d'outre-Atlantique. Une situation qui devrait se tasser dans les mois qui viennent.

Config 1, 2 128 Mo de SDRAM PC133, de 300 F TTC

Config 3 128 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 750 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement, même si les titres informatiques édités sur DVD restent beaucoup trop rares.

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 800 F TTC

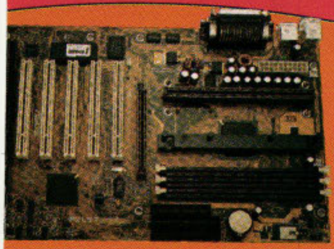
Le moniteur

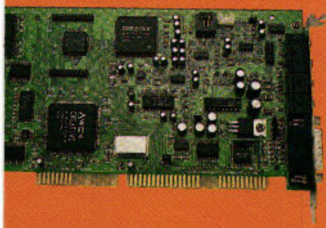
C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 2 500 F TTC

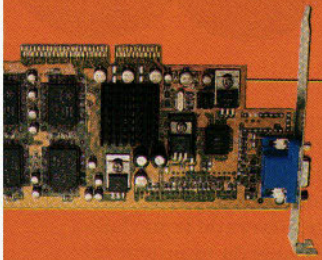
Config 2 19 pouces Iiyama MF901U (Vision Master 452), environ 3 300 F TTC

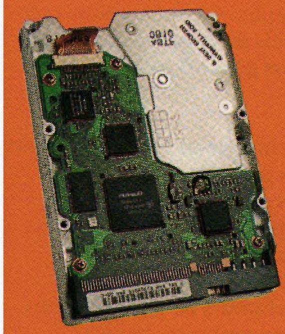
Config 3 19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master Pro 452), environ 3 800 F TTC, ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 4 000 F TTC

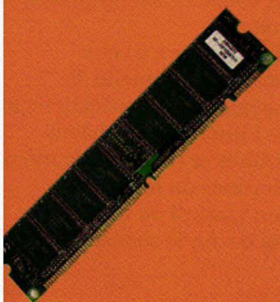












Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 3Com 56K Faxmodem, environ 600 F TTC

Config 2 3Com 56K Faxmodem, environ 600 F TTC

Config 3 3Com 56K Faxmodem, environ 600 F TTC

La carte vidéo

Enfin disponibles, les GeForce3 sont finalement largement moins chères que prévu lors du test. J'ai dit « moins chères », pas « abordables pour tout le monde »... Comptez bien vos brouzoufs avant de plonger... Les GeForce2 MX400, ATI Radeon SDR et autres Kyro II devraient largement suffire pour les futurs possesseurs de Duron. Du reste, j'attends la sortie officielle de la Kyro II et ses nouveaux drivers pour l'inclure dans le TopHard si les tests sont concluants.

Config 1 GeForce2 MX ou ATI Radeon SDR, environ 800 F TTC

Config 2 GeForce2 GTS 32 Mo, environ 1 800 F TTC, ou ATI Radeon DDR, environ 1 400 F TTC pour la 32 Mo et 1 800 F TTC pour la VIVO 64 Mo

Config 3 Leadtek WinFast GeForce3, environ 3 550 F TTC

La carte son

Ayons l'esprit ouvert : les nouvelles cartes à base de chips Cirrus Logic se défendent bien, même si le support drivers n'est pas toujours au top selon la marque. Mais il est temps de voir ce qui se fait chez les concurrents de Creative Labs. À noter, la baisse de prix de l'excellent pack Game Theater XP.

Config 1 Terratec XFire 1024, environ 400 F TTC,
ou SoundBlaster Live! 1024, environ 400 F TTC

Config 2 VideoLogic SonicFury, environ 750 F TTC,
ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 550 F TTC

Config 3 Hercules Game Theater XP, environ 1 100 F TTC ou
SoundBlaster Live! Platinum 5.1, environ 1 600 F TTC

Le Processeur

Ça baisse toujours chez AMD. Pas de doutes, ils sont toujours là pour enquiquiner Intel. Ne faites pas les timides et offrez-vous un gigahertz ! Pour ceux qui doivent AUSSI manger un peu quand ils ne sont pas sur le PC, le Duron reste sans problème le processeur qu'il faut choisir. Y a pas à dire, AMD a vraiment réussi son coup, même si l'écart de prix avec Intel se réduit. Vu les tarifs ridicules de la RAM actuellement, n'hésitez pas à mettre un peu plus cher dans votre CPU.

Config 1 AMD Duron 900 (socket A), 850 F TTC environ

Config 2 AMD Athlon Thunderbird 1,1 GHz (Socket A),
1 500 F TTC environ

Config 3 AMD Athlon Thunderbird 1,33 GHz FSB 266 MHz
(environ 1 900 F TTC)

C'est le Delco

Paintyom 1, 2, 3, 4.... ISA, PCI, USB, AGP... Notre PCé mute plus vite qu'une brebis transgénique dopée à la créatine... Comment tenir la distance, sans s'essouffler dans les alpages ? Comment soigner et vacciner la bête rétive ? Faut-il installer une toison à 133 MHz ? Gonfler les bêlements sur 64 bits ? Que faire pour traire le moindre mégalaitrz ? Quelle que soit l'interrogation, le « Delco » est là pour vous assister. Envoyez vos questions, suggestions, etc. (pas de fromages SVP) à : C'EST L'DELCO, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Y a de vrais bergers BIO(s) dedans, juré !

MONITEUR VIDÉO, V-SYNC ET TAUX DE RAFRAICHISSEMENT

C'est bien les performances maximales en fréquence du moniteur qui limitent le reste de votre équipement. Si votre moniteur ne dépasse pas le 60 Hertz en balayage vertical, vous aurez beau avoir la meilleure carte graphique du monde capable de rafraîchir l'écran à une cadence de 200 images/seconde, vous serez quand même limité à 60 images/seconde maxi. Quelques remarques : il est souvent possible d'ajuster précisément (hertz par hertz) la fréquence de fonctionnement du moniteur, à partir des paramètres du pilote de la carte graphique. Si vous cherchez les limites maximales de votre écran, vous remarquerez probablement qu'il existe une certaine marge utilisable, avant que l'image ne désynchronise (1). Un moniteur donné par exemple pour du 1024x768 en 60 Hertz maximum, peut parfois synchroniser à 70, ce qui n'est pas forcément négligeable si vous êtes gêné par le scintillement de l'image à 60 Hertz (phénomène normal, auquel on est plus ou moins sensible, qui disparaît avec un rafraîchissement plus élevé ; l'image l'image semblera alors plus nette et moins fatigante pour les yeux).

Dans un registre proche, rappelons que l'option « turn V-synch Waiting » (activer/désactiver l'attente de Synchro. verticale) ou équivalent, des pilotes graphiques sert à verrouiller ou pas la cadence d'affichage de la carte vidéo sur le moniteur.

- L'option validée, l'effet sera d'attendre que chaque image soit totalement affichée à l'écran, avant que la carte vidéo n'expédie la suivante. Si la carte graphique est capable d'envoyer les images plus vite que le moniteur ne peut les afficher, elle se limitera automatiquement à la fréquence de fonctionnement du moniteur, et vous obtiendrez une image parfaitement stable au prix du bridage de la vitesse de la carte graphique.
- L'option « attente V-Synch » désactivée, la carte graphique ne s'occupe plus de savoir si le moniteur a fini d'afficher l'image en cours ou pas, l'image est envoyée pour affichage immédiat dès qu'elle est prête. La carte vidéo utilise alors sa vitesse maximale, ce qui autorise une plus grande rapidité et fluidité d'affichage. Revers de la médaille, si la fréquence d'affichage du moniteur est dépassée, la carte vidéo aura tendance à écraser les images que le moniteur, pris de vitesse, n'aura pu complètement présenter. Ce phénomène crée parfois des défauts visuels du type « déchirement d'image », plus ou moins gênants selon les jeux.

ALIMENTATION 24H/24

Si votre PC est une machine bien conçue, la laisser allumée sur de longues périodes, ou même 24 heures sur 24, ne devrait pas poser de problèmes. En fait, du point de vue de l'alimentation principale de l'ordinateur, des allumages et extinctions répétées sont potentiellement plus créateurs de pannes qu'un fonctionnement régulier prolongé. Sur un fonctionnement au long cours, l'ennemi principal du PC reste toujours le même.

- L'excès de chaleur : il faut veiller à ce que le processeur (plus grosse source actuelle de consommation et de chaleur des PC, spécialement avec les Athlon AMD) et l'intérieur du châssis soient correctement refroidis et ventilés ; de même évitez de boucher les aérations du boîtier ou d'enfermer le PC dans un placard ou un coffre. Pour fonctionner dans la durée, le sur-cadençage

du processeur n'est pas recommandé ; en fait, il est même possible d'emprunter la voie opposée, en sous-cadençant légèrement la fréquence du processeur (diminuez le multiplicateur, baissez la fréquence du FSB), ce qui permet souvent de réduire la tension d'alimentation processeur, cette option étant accessible à partir du SETUP ou directement par des cavaliers sur la carte mère. Dans le cas des AMD Duron, certains exemplaires donnés pour une tension d'alimentation nominale de 1.6 V fonctionnent sans problèmes à 1.55 V, voire même 1.5 V.

- L'amélioration de la fiabilité globale du PC passe également par l'utilisation de barrettes mémoire avec correction d'erreurs (appelées aussi mémoires ECC, Error Correcting Code), plus chères que les modules mémoire habituels, mais capables de rattraper d'éventuelles dégradations des données en mémoire, ce qui limite les plantages potentiels.

- L'utilisation d'une carte mère moderne équipée de sondes de température processeur, d'un suivi de la vitesse des ventilateurs, et d'alarmes ou procédures d'arrêt ou ralentissement du CPU en cas de défaillance du ventilateur, est encore un pas dans la bonne direction. Et comme il existe des logiciels de suivi (Motherboard Monitor, SpeedFan, AsusTempster, etc., faciles à trouver sur Internet) capables d'enregistrer l'historique de votre machine, ou de réagir en cas de situation anormale, autant ne pas s'en priver.

- Un système de disques durs redondants (disques durs organisés en RAID, cf. Joy n°120) est bien évidement un plus. Dans ce domaine, un truc à fuir comme la peste est la défragmentation automatique et trop fréquente du disque dur (voir « l'assistant de maintenance Windows ») : l'opération peut prendre beaucoup de temps ; les fichiers sur disques durs se fragmentent bien moins que Msoft voudrait nous le faire croire (en moyenne, et sauf utilisation intensive, un défragmentage tous les cinq à six mois suffit). Et cette opération reste délicate ; n'oubliez pas qu'elle consiste à déplacer pour les réorganiser, toutes les données de la partition ou du disque dur concerné. Bref, désactivez cette fonction de Windows, vous aurez toujours le temps de la lancer manuellement à partir des « outils système » lorsque c'est nécessaire.

ÉCONOMIES D'ÉNERGIE, POURQUOI PAS ?

Lors de longues périodes de fonctionnement continu, le PC a des chances d'être confronté à une inactivité partielle ou totale ; inutile alors qu'il reste allumé en vain. Une petite virée dans les paramètres d'économie d'énergie du SETUP de l'ordinateur s'impose donc, mais avant cela, allez aux « paramètres avancés » du SETUP dédiés à la mémoire vive, pour installer les réglages conservateurs ou bien la config automatique (pas d'overclocking là non plus). Pour en revenir au menu de gestion d'énergie (quelque chose du style « power management menu »), c'est là qu'il sera possible de régler la mise en sommeil automatique du PC et de certains périphériques, selon l'activité prévue pour l'ordinateur. Pour commencer, il faut valider les options ACPI et APM, qui activent/désactivent la gestion d'énergie et la reconnaissance par Windows (98 ou plus récent) de ces fonctions. Il existe trois modes principaux d'économie d'énergie, dont le déclenchement est réglable après une durée fixe ou choisie par l'utilisateur. Par ordre de consommation électrique décroissante :

1) Le mode DOZE, qui se contente uniquement de ralentir la fréquence de fonctionnement du processeur. Parfois, il est possible de régler le pourcentage de la fréquence normale de l'horloge à utiliser avec une autre option (Throttle Duty Cycle...).

2) Le mode STANDBY qui, après le temps d'inactivité prévu, coupe le moteur du disque dur, et plus rarement le moniteur, mais conserve en activité tout le reste du PC (si le processeur désire écrire ou lire des données sur le disque dur, ce dernier redémarrera).

3) Le mode SUSPEND, qui désactive tout le PC et le moniteur, sauf le CPU qui est néanmoins ralenti. Parfois, il existe même une option supplémentaire (CPU Fan Off) pour couper ou conserver le fonctionnement du ventilateur processeur pendant ce mode de « sommeil ».

À noter qu'il est possible de choisir les événements du monde extérieur qui « réveilleront » le PC et le moniteur : manipulation clavier, déplacement souris, accès modem/réseau, alarmes à des heures précises ou choix d'une ou plusieurs lignes d'interruption (pratiquement toutes les IRQ peuvent servir à réveiller l'ordinateur). Même si la gestion d'énergie gère le moniteur, rien n'empêche de l'éteindre bêtement avec son interrupteur, si son fonctionnement est devenu inutile.

- Si votre idée est de laisser connecté en permanence votre ordi sur Internet, prenez également la précaution de vous protéger par un « firewall » (nous en parlerons bientôt) contre les tentatives d'intrusion malintentionnées.

À LA FOIS SDRAM ET DDR SDRAM ?

Il semble que plusieurs fabricants aient décidé de se lancer dans cette voie prometteuse. Pour l'instant, nous n'avons connaissance que des modèles Asustek A7A266, Iwill KA266-R, tous deux basés sur le chipset Ali MAGIK 1, et prévus pour les processeurs socket A (Athlon et Duron), ainsi que du MSI Pro266-Master prévu pour les Celeron/Pentium III et basé sur un chipset VIA VT8633/VT8233. En revanche, quel que soit le modèle, il sera impossible d'employer les deux types de mémoires simultanément.

CARTE SON EXTERNE NON RECONNUE SUR CM AVEC CHIP SONORE INTÉGRÉ

La logique veut que vous ayez affaire à un conflit soit avec les réglages de l'ancienne carte son intégrée au chipset de votre machine, soit avec les paramètres d'interruption, ou enfin avec les pilotes de la carte sous Windows.

- Dans le premier cas, allez vérifier dans le menu « Integrated Peripherals » du SETUP que vous n'avez rien oublié de désactiver de la carte sonore intégrée. Mettez « Onboard Legacy Audio, », « Sound Blaster », « MPU-401 » en position désactivée (disabled).

- Pour ce qui est de l'attribution des interruptions à la carte externe, avez-vous bien installé le « VIA IRQ Routing Miniport Driver » (cas spécifique de la carte mère MSI K7T) compris dans les pilotes « 4 in 1 » fournis avec la carte mère ? Allez au menu « Pnp/Pci » du SETUP et essayez d'activer/désactiver l'option « PnP OS installed ». Essayez aussi de modifier « Ressource Controlled By » en mode manuel ; il faudra ensuite assigner des IRQ et DMA libres à la carte son par « IRQ Resources et DMA Resources ». N'oubliez pas non plus que les anciennes SoundBlaster utilisaient une configuration par des cavaliers placés sur la carte sonore elle-même, et qu'il faut que les choix sur la carte musicale correspondent évidemment à ceux validés dans le SETUP.

- Le problème peut aussi venir d'un conflit entre nouveaux et anciens pilotes de carte sonore. Vérifiez que vous avez bien supprimé les anciens pilotes (gestionnaire de périphériques) ; profitez-en pour nettoyer la base de registre (voir utilitaires CD Joy) avant d'installer les nouveaux drivers.

- Si vous n'avez de son nulle part, vérifiez que le volume n'est pas au minimum (certaines cartes disposent d'une molette de réglage), et que vous êtes bien connecté à la sortie « line » si vos enceintes sont amplifiées, ou à la sortie haut-parleur dans l'autre cas.

- Si le problème ne se présente que pour un ou quelques jeux précis, le problème n'est pas d'ordre matériel, mais probablement lié à l'installation du jeu lui-même (voir la configuration sonore du jeu) ou une incompatibilité (assez surprenante avec une SoundBlaster, il est vrai). Désinstallez et réinstallez les programmes concernés. En cas d'échec absolu - il peut s'agir d'un module de Windows qui s'est endommagé à l'occasion d'un plantage ou tout autre événement violent - essayez alors de réinstaller Windows.

NOTES

(1) Cela survient lorsque le moniteur n'arrive plus à suivre la cadence de la carte graphique. L'effet produit est de type : images se déplaçant verticalement sans fin, images multiples plus ou moins stables, ou carrément complètement brouillées, et dans tout les cas inutilisables. Si vous vous trouvez dans cette situation, et que votre pilote graphique n'a pas de dispositif de sécurité pour valider le changement de fréquence (c'est rare actuellement), il faudra redémarrer Windows en mode « sans échec », puis re-valider ou réinstaller le pilote graphique avec une fréquence utilisable. Contrairement aux messages alarmistes affichés par Windows, changer la fréquence hors de la plage de fonctionnement de l'écran ne le détruira pas. Mais ce n'est pas une raison suffisante pour laisser votre moniteur dans cet état des heures ou des jours durant.

Réseau

Diablo 2

Mettez un Orc dans votre PC

Après la sombre affaire des Starcraft renifleurs qui avait éclaté il y a deux ans, de nombreuses rumeurs ont couru sur le type d'informations personnelles que Blizzard récoltait dès qu'un joueur se branchait sur Battlenet. Leur FAQ a été mise à jour dans ce sens ; on y apprend tout d'abord que les seuls types d'informations enregistrées sont la clé du CD, le nom d'utilisateur et son mot de passe. Puis, plus loin, que dans le but de mener d'éventuelles poursuites en justice contre un lourd, ils se réservent le droit de rassembler certaines informations pour être aptes à identifier le contrevenant dans la mesure où c'est permis par la loi locale. On nous rassure enfin, en nous disant que tout ceci est fait pour « tailler Battlenet à la mesure des préférences des connectés ». Pourtant, d'après le site du http://www.diabloitems.net/english/, les informations scannées comprennent la base de registre dans son entier, les documents récents, le dossier Mes Documents, les connexions réseau, la Corbeille, l'historique des navigateurs et les cookies. Qui croire alors ? Euh...

La Fin du scoutismE

Le mois prochain, Origin fera définitivement disparaître les troupes de volontaires sur Ultima Online. Pour mémoire, ces personnes, jouaient les gentils bénévoles et aidaient à résoudre les problèmes que pouvaient rencontrer les débutants dans ce nouveau monde virtuel. En guise de « paiement », ils recevaient quelques avantages dans le jeu, comme des objets, des sous etc. Cependant, après que des membres d'AOL remplissant la même fonction ont attaqué le provider en justice (et gagné le procès), la plupart des jeux online ont voulu se débarrasser de ces mouvements de scouts plus que gênants, au profit d'employés payés en vraies piécettes d'or.

telex

Un site en français sur Planetside : http://www.planetsidefr.fr.st

NeT NEwS

CE MOIS-CI, NOUS AVONS PENSÉ AUX JOUEURS QUI N'ONT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE. NOUS VOUS LIVRONS QUELQUES URL DE JEUX DE RÔLE EN LIGNE QUI ONT LE MÉRITE D'ÊTRE GRATUITS. ET COMME L'ÉTÉ APPROCHE, PENSEZ À VOUS ENFERMER DANS LES GROS ROBOTS DE MECHWARRIOR IV : LA CLIM Y EST LIVRÉE EN STANDARD.

iansolo@joystick.fr

telex

Important ! Allez faire un tour à cette adresse : http://www.technosphere.org.uk

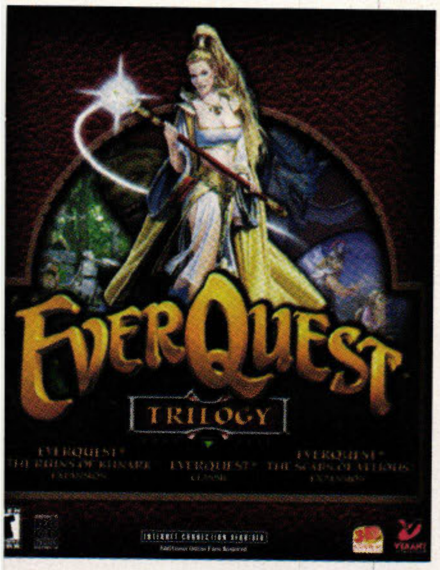
Fusion FrOidE

Cold Fusion : c'est le nom d'un MOD pour Diablo 2. Pour une fois, la chose est légale puisque (dixit ses auteurs) cette modification utilise ses propres DLL, et aucun hack n'a été effectué sur les parties du code de D2 pour le programmer. En fait, cet add-on en plein développement modifie tout d'abord la difficulté du jeu et ajoute une poignée de compétences aux différentes classes de personnages, ainsi que de nouvelles animations. Parmi les règles changées, on trouve celle du gambling, où il sera désormais possible de parier des objets super rares. On trouvera aussi du matos exceptionnel en vente chez les marchands. Côté skills, on découvrira des nouveautés assez élaborées, comme l'habilité Bone nova chez le nécromancien, qui permet de projeter des morceaux d'os sur les ennemis du perso. Vous voyez, c'est très fin. Tout ceci est disponible au http://www.planetdiablo.com/tactics/

AntiquitÉs, brocAnte, feRRAilleur

Quelques nouveautés au programme du futur add-on de Diablo 2 : Lord of Destruction. On y verra de nouveaux objets comme les packs Exceptionnels et Elite, qui désignent une extrême rareté de ce matériel. Ces derniers donneront désormais des bonus aux personnes les portant. On pourra aussi créer nos propres objets uniques en s'aidant des runes. Le cube Horadric aura lui aussi de nouvelles recettes, et les objets ainsi créés des pouvoirs totalement inédits.

La quête dE toujours

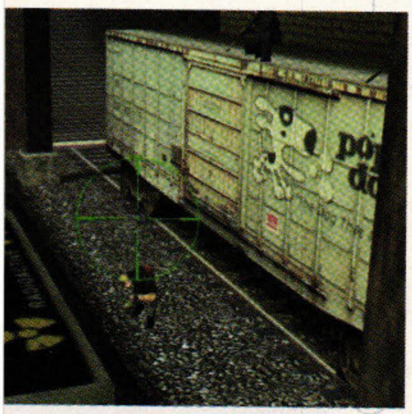


Les fanatiques d'Everquest sur le tard vont être comblés au-delà de toute espérance. Verant vient en effet d'annoncer un gros pack comprenant le jeu principal, ses deux extensions commerciales, une carte du monde, et deux figurines à collectionner, pour le prix minime de 300 francs.

telex

Des jeux de rôle en ligne gratuits :
Nostalgiques de Zelda : www.graalonline.com
Arkanae : www.babeloueb.com/arkanae
En projet : www.milcis.net
Par correspondance : www.weymery.com

L'ami autistE



Vous êtes seul, trop nul à Counter-Strike pour oser pointer le bout de votre fusil ? Qu'à cela ne tienne : le CS bot nouveau est rivé. Au menu, votre nouveau compagnon t capable de courir avec votre groupe, ıtiliser des rafales lorsqu'il le faut, d'utiliser bombe, ou de les désactiver en tant que unter ou terro, de communiquer via la radio, ıcheter ses propres armes, et de se ınquer si besoin. Euh attendez, il lui manque oi là, à ce bot ? Ah oui : il ne peut pas sauver otages (comme Gana), il n'entend rien et base seulement sur la vision, il n'utilise pas échelles, et il ne saute pas (comme Gana ssi). On trouve ce joli gadget au mershomepage.com/csbot/

Mais SI, EN fait sI

Pour les amateurs de Sacrifice qui ne l'auraient pas remarqué, un patch bêta est sorti pour le jeu. Il se trouve au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=822. Même s'il est n'est pas prévu pour les versions localisées, il marche néanmoins, mais supprime les sous-titres.

telex

Stars! le Play by Mail de stratégie spatiale : spaceballs.free.fr

telex

Selon ses développeurs, Anarchy Online devrait être en ligne le 27 juin, mais aux États-Unis seulement. L'Europe devrait suivre de peu.

Origin, la fin du jeu ?



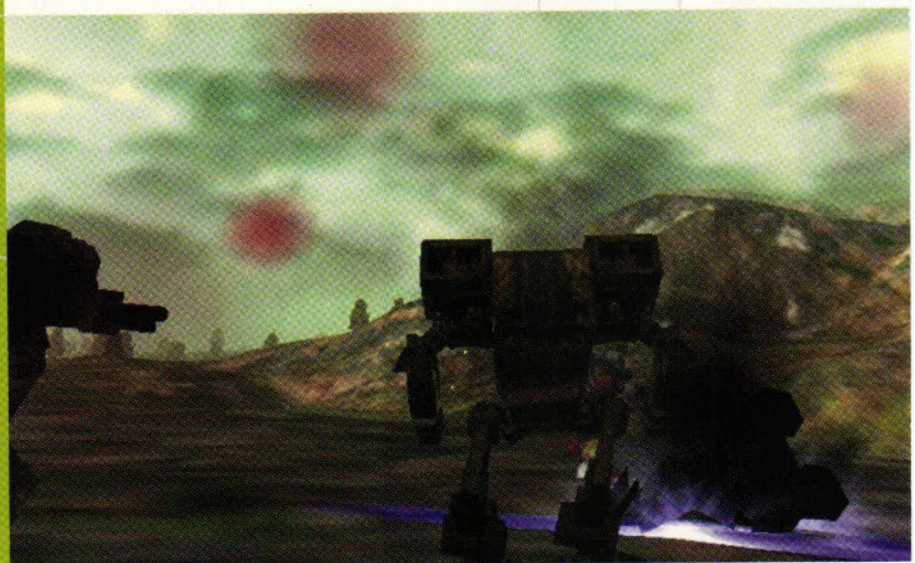
Ultima Online, encore. L'annonce de la disparition d'Ultima Online 2 le mois dernier ne serait pas si anodine que cela. En fait, beaucoup de joueurs trouvaient que le jeu prenait une direction totalement inintéressante, et l'annonce de l'arrêt de son développement ne leur a pas fait verser trop de larmes de tristesse. D'après certains bruits, Origin ne serait plus qu'une coquille vide maintenue en vie uniquement dans le but d'assurer le suivi d'Ultima Online. Donc, plus de développeurs, plus de jeux en projets : ça n'augure pas d'un avenir très radieux. Il n'en faut donc pas plus pour lancer une rumeur sur la fermeture prochaine, non seulement de la boîte, mais aussi d'Ultima Online, tout bonnement. Richard Garriott, l'organisateur du bûcher funéraire d'Origin (le mois dernier, sur le terrain du nouveau château qu'il est en train de se faire construire), n'a aucun doute sur l'idée que tout est mort chez Origin. Lors de cette petite sauterie, on a brûlé du matériel se rapportant aux jeux avortés, en compagnie de toute l'équipe, et on y portait des T-shirts sur lesquels était inscrit : « Origin, We Created Worlds 1983-2001 ». Gloups.



DEPUIS L'EXTRAORDINAIRE (SI SI, J'INSISTE) MECHWARRIOR II, LES AMATEURS N'ONT EU DE CESSE DE S'AFFRONTER EN RÉSEAU PUISQU CES JEUX, TOUT AUTANT QUE LEURS BACKGROUNDS, S'Y PRÊTENT TOTALEMENT. D'AILLEURS, SI ON REGARDE EN ARRIÈRE, LES JEUX DE COMBAT DE ROBOTS GÉANTS ONT ÉTÉ PRATIQUÉS À PLUSIEURS Y COMPRIS DANS LES SALLES D'ARCADE COMME CELLE DU TROCADÉRO À LONDRES, OÙ L'ON TROUVAIT L'UN DES PLUS GROS BATTLETECH CENTER D'EUROPE

Pour trouver des camarades de jeu, il n'y a vraiment aucun problème. On accède directement aux parties réseau grâce au bouton multijoueur. Vous serez alors mis en relation avec une base de données de la Zone, qui répertorie tout ce qui gambade et qui pèse plus de 30 tonnes d'acier. Vu le nombre assez impressionnant de parties ouvertes à toute heure (généralement une soixantaine), n'hésitez pas à vous servir du bouton filtre pour trouver une partie à votre convenance. À l'instar de nombreux jeux, Mechwarrior IV fonctionne avec le principe des clans ; n'hésitez donc pas à en rejoindre un qui recrute pour en apprendre plus et mener des guerres à grande échelle. En fait, idéalement, avant de se lancer en réseau, il faudrait préparer dans le Mech Lab une configuration pour chacune des cinq catégories de tonnage de robots, afin de prévenir toute éventualité en réseau. Nombre de serveurs interdisent l'utilisation de tels ou tels

bob arctor



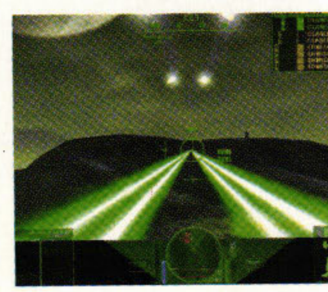
MeChwarRiOr IV
éqUipemeNts et aRmEments

combinaisons, châssis ou armes. Sur d'autres parties en réseau, certaines personnes désactivent totalement l'action de la chaleur, ce qui rend caduque votre superbe configuration de Mech uniquement armé de mitrailleuses.

Armes À PROJECTILES

Les armes à projectiles ont souvent l'avantage de se recharger rapidement, d'être très efficaces au contact, mais surtout de ne générer aucun dégagement de chaleur important, sauf en ce qui concerne les missiles. Ainsi, il est tout à fait possible de fabriquer une variante de Mech armé uniquement d'autocanons et d'un Gauss-gun. On économisera d'autant sur les dissipateurs de chaleur. Le roi de tous les dispositifs de destruction est certainement le canon Gauss, un engin capable de projeter à travers un champ magnétique un projectile pesant une cinquantaine de kilos sur des distances énormes. Un autre de ses avantages est le coup qu'il inflige à la cible touchée, qui mettra parfois quelques secondes avant de s'en remettre. Son premier désavantage (surtout dans sa version lourde) est son poids (quelques tonnes) et la place qu'il occupe. Pire encore, il met un nombre de secondes conséquent avant de se recharger, ce qui interdit à toute personne normale de le choisir comme arme unique à bord.
Les canons LBX sont tout simplement les équivalents gros format du fusil à canon scié et de ses cartouches à grenaille. Idéalement, on les utilisera à courte distance ou au contact, tant elles sont efficaces ainsi. C'est l'arme idéale pendant une promenade dans une zone citadine. Mieux encore : si vous faites feu avec cette arme en trois exemplaires sur des petits Mechs (d'un tonnage inférieur à 50), il y a de bonnes chances que vous les étourdissiez d'un seul coup ; ils seront alors à votre merci. Dans un registre beaucoup plus classique,

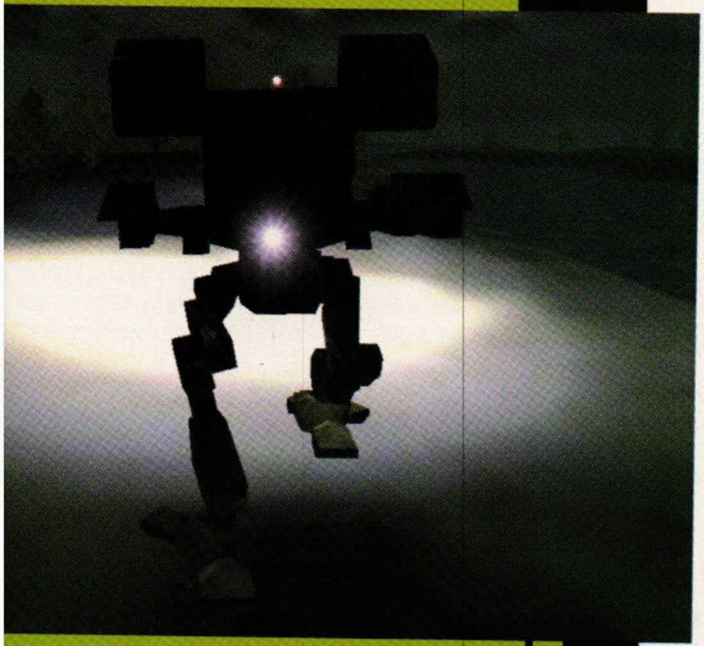




n trouve les canons automatiques. Attention dans le noix du type d'autocanon, car il y a un piège : le AC5 e bien plus loin que son grand frère, le AC10. e plus, le premier peut avoir une réserve bien plus rande de munitions. Le lance-flammes est plutôt une me hors catégorie : il ne cause pas autant de dégâts u'il ajoute de points de surchauffe sur sa cible. n peut donc facilement réchauffer un Mech adverse provoquer son extinction quasi immédiate. n réseau, cela s'avère particulièrement utile puisque, vec la mort, il s'agit de la seule manière de faire cher le drapeau à un ennemi, lors d'une partie en TF. En raison du faible poids de cette arme, elle est esque indispensable lorsque l'on redoute de yeuses parties de close combat.

ARMES à énergie

n distingue deux types de lasers : ceux fonctionnant ar impulsions, et ceux à faisceau continu. En ce qui oncerne les premiers, on peut dire qu'ils causent obalement plus de dégâts que les autres. n revanche, comme leurs tirs sont en fait composés multiples impulsions (d'où le nom), la moitié d'entre ux peuvent fort bien rater la cible. C'est pour cette ison que nombre de joueurs leur préfèrent les lasers faisceau. Leur principe est simple : si le rayon touche cible, celle-ci encaisse la totalité des dégâts fligés. Il existe une flopée d'autres armes à énergie. armi elles, le Bomblast laser (dont on contrôle temps de recharge avec la gâchette) et le Canon projection de particules. Ce dernier, bizarrement, ste assez peu utilisé. C'est d'autant plus étonnant 'il peut envoyer un projectile d'énergie à une stance aussi considérable que celles atteintes par s canons Gauss. Pour peu que votre Mech possède bon nombre de dissipateurs de chaleur à bord pour ntrer son réchauffement, cette arme peut s'avérer ut à faire mortelle, avec ses munitions illimitées.



bat de nuit.

ModEs mUlTiJoueUrs

Si les types de jeu en réseau que l'on retrouve le plus fréquemment sur les serveurs sont les modes Destruction (le Deathmatch) et Team Attrition (même principe mais jouable en équipe), Mechwarrior IV regorge de types de jeu à plusieurs bien fendards. Le King of the Hill, par exemple (à réserver à des robots de taille moyenne pour une durée optimale), demande au joueur de rester dans une zone centrale d'une centaine de mètres de diamètre, et d'y demeurer en gagnant des points à raison d'un par seconde. Le Capture The Flag, plus que dans tout autre jeu, est tout bonnement éclatant, pour la simple raison que les armes tirent très loin et que les écarts de vitesse entre les différents robots peuvent être énormes. Le mode Escort, quant à lui, nous fait protéger et accompagner une cible pendant toute la durée de la mission. C'est dur, très dur.

Les GADGETS

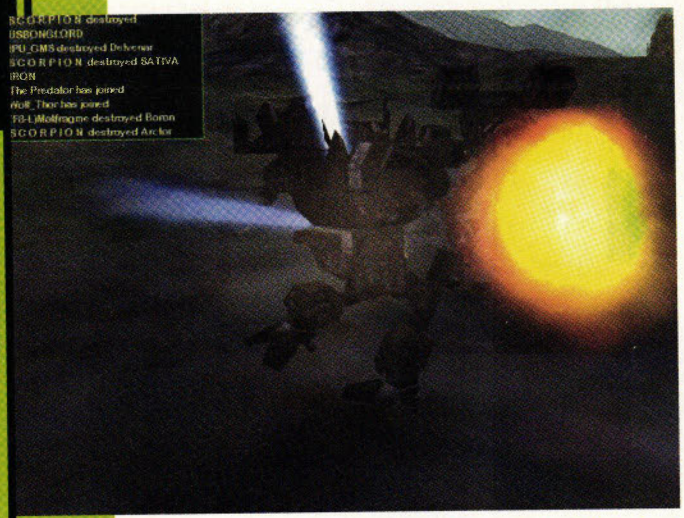
L'ECM est l'ami du pilote mesquin, celui-là même qui rampe derrière les lignes ennemies pour surprendre les adversaires dans leur dos. En fait, l'une des configurations les plus proches du sniper est un Mech de tonnage moyen capable de transporter un canon Gauss, muni d'un ECM et de quelques jump jets pour franchir des obstacles importants. Les AMS aident à dévier tous les tirs de missiles dirigés contre nous. À dire vrai, leur efficacité est contestée par pas mal de joueurs chevronnés, qui préfèrent éviter les missiles à coups de jump jets ou de dextérité. De plus, les AMS génèrent une quantité non négligeable de chaleur.

LE DÉFAUT de la cuirasse

En réseau, une trop grande place est laissée au hasard pour que l'on se permette de prendre autre chose que la sempiternelle Ferro-Fibrous. Celle-ci, totalement polyvalente, protège autant des tirs d'armes à projectiles que des rayons ou autres gâteries.

Réseau

Très rarement, lorsqu'un adversaire a tendance à ne prendre que des lasers, il peut être intéressant d'endosser une armure réflective. En ce qui concerne la répartition des points, Mechwarrior est un peu plus sympa que son titre précédent quant aux dégâts infligés aux pattes des Mechs. En effet, vous avez dû le remarquer en jouant en solo, ces derniers se font beaucoup moins rapidement estropier que dans le volet précédent. Du coup, bourrer les jambes de blindages s'annonce moins urgent. Un robot très rapide (70 de vitesse ou plus) peut tabler sur une économie d'armure en ôtant des parties dans les moments critiques (comme la tête ou le torse central), mais il devra alors être constamment mobile. Pendant vos allers et retours au Mech lab, pensez à répartir l'armure sur les bras et les parties gauche et droite du torse, en fonction de ce que vous voulez protéger. Un grand principe : ne jamais hésiter à coller trois points d'armure dans un bras qui ne contient aucune arme. Le choix d'un châssis de Mech pourrait être discuté sur une trentaine de pages sans que l'on parvienne à un consensus. En fait, même des étudiants très sérieux ont choisi, en guise de sujet de maîtrise, ce domaine extrêmement vaste. Maintenant, ils touchent le RMI et ils rongent des racines pour survivre en hiver. Que c'est bien fait. Contrairement à Mechwarrior III, où la plupart des robots d'un tonnage équivalent possédaient à peu près la même caractéristique, dans ce nouveau volet, ils se distinguent les uns des autres par leur capacité à accepter un certain type d'arme. Néanmoins, mes nombreuses parties réseau m'ont permis de constater qu'on retrouvait principalement six châssis : Shadow Cat, Mad Cat, Thor, Mauler, Atlas et Mad Cat MK II.



En Deathmatch, la plupart des combats se déroulent à bout portant.



Le King of the Hill, un système de jeu qui fa de nombreuses victimes.





Attention aux dégâts causés par les chocs entre Mechs.

Trois variantes De MechWarrior

Ce ne sont certainement pas les variantes les plus fines, mais elles ont au moins le mérite de vous laisser souffler quelques secondes en Deathmatch avant d'avoir l'envie légitime de les bidouiller pour faire votre Mech bien à vous. Les premiers chiffres, entre parenthèses, correspondent au nombre de points d'armure distribués dans la zone ; les seconds (après le type d'arme) représentent le nombre de munitions placées à cet endroit.

Nom : Mauler Bang Yer Dead
Châssis : Mauler
Tonnage maxi : 100
Heath sink : 0
Vitesse : 55.01
Engine Upgrade : 1
Tête : 18
Bras gauche : 3
Bras droit : 3
Torse centre : 72
Torse gauche : 57 Thunderbolt (15) Gauss (24)
Torse droit : 57 Thunderbolt (15) Gauss (24)
Jambe gauche : 39
Jambe droite : 39
Type armure : Ferro Fibrous
Spécial : Rien
Commentaire : Cette variante est tout simplement l'un des engins de destruction les plus efficaces qui gambadent sur les maps réseau. Son double canon Gauss assure des dégâts précis et importants à grande distance, et ses missiles permettent de jouer des tours de cochon aux adversaires les plus couards. Les armes sont centralisées sur le torse, ce qui permet d'alléger l'armure aux bras.

Nom : Thanatos ISTLGuass
Châssis : Thanatos
Tonnage maxi : 75
Heath sink : 2
Vitesse : 75.02
Engine Upgrade : 3
Tête : 15
Bras gauche : 42 Lgauss (60)
Bras droit : 42 3 X SRM4 (3 X 120), 1 LargeLaser
Torse centre : 60
Torse gauche : 54 1 LargeLaser
Torse droit : 54
Jambe gauche : 63
Jambe droite : 63
Type armure : Ferro Fibrous
Special : ECM, Jumps Jets (4)
Commentaire : Un Mech assez bien armé, qui peut à la fois courir et sauter haut. Idéal pour les combats en zone urbaine et pour les pilotes qui savent viser des endroits précis à bonne distance. Au contact, les SRM4 et leur bon nombre de munitions peuvent faire des ravages. C'est l'un des meilleurs compromis pour un Mech de tonnage moyen. Peu de gens savent que le Thanatos possède un torse tournant sur 360 degrés, ce qui en fait un Mech de défense tout à fait étonnant.

Nom : Thor's Hammer
Châssis : Thor
Tonnage maxi : 70
Heath sink : 1
Vitesse : 85.03
Engine Upgrade : 2.50
Tête : 18
Bras Gauche : 42 ClanLBX-ac20 (20)
Bras Droit : 42 ClanLBX-ac20 (20)
Torse centre : 63
Torse gauche : 54
Torse Droit : 54 ClanFlamer
Jambe Gauche : 60
Jambe Droite : 60
Type armure : Ferro Fibrous
Special : ECM, Jumps Jets (4) Flare (16)
Commentaire : Petit mais costaud. D'une résistance (quasiment) à toute épreuve liée à des problèmes de chaleur, ce Mech peut infliger des dégâts considérables à moyenne distance tout autant qu'au contact, puis s'enfuir comme un couard grâce à sa vitesse très impressionnante.


achetez
aux meilleurs prix
vendez
Cyner-J
proche de chez vous
jeux PC CD-ROM
nouveautés
occasions
EMPIRE EARTH
ARCANUM
INDEPENDANCE WAR 2
CASANOVA
Vos jeux préférés
STARTOPIA
EVIL DEAD
Jouez au ping pong chez vous
Cyner-J
COMMANDOS 2
BLE
NNIS
ADD ON BALDUR'S GATE 2
TECHNOMAGE
JEKYLL & HYDE
SUMMONER
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE
EZ VOTRE PASSION :
us êtes un professionnel
oignez-nous et vous aurez :
e assistance juridique et commerciale de tous les instants.
mise en place de votre étude financière.
mise en place de votre action commerciale.
e formation personnalisée avec un parrain pour suivre
vous conseiller.
Contactez dès maintenant le Service Développement au :
05 46 99 81 25
• AVON
C.Cial de la butte Montceau - 77210
Tél : 01 60 72 34 34
• AVRANCHES
9, rue du pot d'étain - 50300
Tél : 02 33 58 88 01
• BETHUNE
66, rue Saint Pry - 62400
Tél : 03 21 52 09 15
• CAHORS
6, rue de la Préfecture - 46000
Tél : 05 65 53 16 98
• CHERBOURG
49, rue Grande Rue - 50100
Tél : 02 33 53 35 17
• COUTANCES
5, place de la Poissonnerie - 50200
Tél : 02 33 45 68 95
• ETAMPES
11, av. de la Libération - 91150
Tél : 01 60 80 17 47
• FIGEAC
2 ter, rue Orthabadial - 46100
Tél : 05 65 50 29 20
• FRANCONVILLE
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130
Tél : 01 34 13 59 40
• LA GUERCHE DE BRETAGNE
2, rue Saint Nicolas - 35130
Tél : 02 99 96 08 63
• LA ROCHELLE
24 bis, rue du Minage - 17000
Tél : 05 46 50 56 96
• MARMANDE
8 bis, allée Gambetta - 47200
Tél : 05 53 20 88 13
• MERIGNAC
129, av. de la Somme - 33700
Tél : 05 57 92 23 93
• MOISSAC
41, rue Malaveille - 82200
Tél : 05 63 05 14 61
• MONTBELIARD
43, rue Clémenceau - 25200
Tél : 03 81 94 93 95
• NIMES
8, rue des Fourbisseurs - 30000
Tél : 04 66 36 99 39
• NOYON
40 bis, rue Saint Eloi - 60400
Tél : 03 44 44 37 90
• PIERRELATTE
26, bd Chandeysson - 26700
Tél : 04 75 96 86 97
• PONS
25, rue de Verdun - 17800
Tél : 05 46 91 31 81
• ROCHEFORT
127 bis, rue Thiers - 17300
Tél : 05 46 99 81 25
• ROYAN
15, rue Jules Verne - 17200
Tél : 05 46 38 81 00
• TULLE
10, avenue Winston Churchill - 19000
Tél : 05 55 26 51 76
www.cyner-j.com
SCOR

MÉLANGER UN RPG, UN SIM ET UN STRATÉGIE TEMPS RÉEL SEMBLE DÉJÀ ASSEZ AMBITIEUX POUR UN JEU UNIQUEMENT SOLO. ALORS, LE PRÉVOIR ONLINE APPARAÎT COMME UNE GAGEURE. SI VOUS DOUTEZ, COMME MOI, DU RÉSULTAT FINAL, ALLEZ DONC FAIRE UN TOUR SUR LE SIT POUR VOUS INSCRIRE AU BÊTA-TEST PRÉVU BIENTÔT.

FaLLen AgE

kika

Fallen Age vous fera évoluer dans un monde où science-fiction et fantaisie font bon ménage. Le background vous place dans la catégorie « espèces en voie de disparition ». Votre race a maîtrisé pendant très longtemps la planète sur laquelle elle a évolué. Mais, trop curieuse et trop avide, elle a mis son nez dans des connaissances qu'elle n'aurait jamais dû dévoiler. Enfin, après un grand cataclysme provoqué par une créature qu'elle a attirée, elle a réussi à relever la tête grâce à son dirigeant qui est mort pour renvoyer cet invité indésirable chez lui. C'est le chaos complet et vous avez tout à reconstruire.



Dans un monde persistant, votre territoire risquera de subir des attaques ; même après une déconnexion, une I.A. le défendra automatiquement.

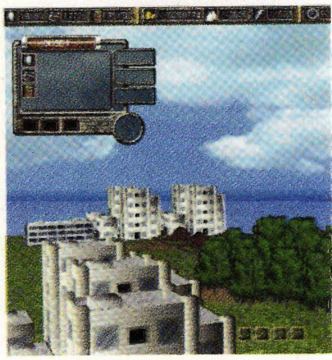
Un peu DE RÔLE

Vous débutez par une phase RPG dans laquelle votre avatar devra choisir parmi les trois classes existantes : guerrier, shaman et savant. Rassurez-vous, ce ne seront pas les seules classes autorisées. Fallen Age utilise à peu près le même principe de distribution d'XP que Asheron's Call. Vous récupérez de l'expérience en vous battant et attribuez les points ainsi gagnés aux capacités que vous voulez élever. En même temps, vous aurez la possibilité de vous procurer d'autres aptitudes en vous entraînant auprès de NPC. Bien sûr, leur acquisition vous coûtera de l'XP, mais certaines quêtes vous permettront de passer ce genre de barrage en vous offrant comme récompense l'aptitude tant convoitée. Comme dans tout bon jeu massivement multi-plein-de-joueurs qui se respecte, les PK seront de la partie, mais une sévère réglementation devrait limiter leurs excès. Le monde possèdera des zones protégées dans lesquelles le PK sera pénalisé s'il se livre à des massacres. Ainsi, au bout de trois meurtres de joueur, il passera, lors de sa mort, trente minutes de temps de jeu en prison sans pouvoir communiquer. Des malus d'honneur lui seront attribués, rendant son empire plus fragile aux désastres naturels. De plus, lors de sa mort, il perdra tous ses points d'XP non distribués, ainsi que son or et un objet de son inventaire. C'est clair, si vous voulez suivre une carrière PK, mieux vaudra vous rendre dans les zones autorisées. À ce moment-là, vous vous livrerez à des duels entre joueurs sans être pénalisé.

Les créatures que vous rencontrerez lors de vos chasses sur le monde de Fallen Age apparaîtront de manière complètement aléatoire. Pour éviter le système du camping, les développeurs ont mis un place un petit système qui rendra les zones d'apparition de monstres aléatoires elles aussi. Les monstres, justement, pourront être dessoudés à l'aide d'une centaine de sorts, ainsi que d'armes en nombre assez illimité.



L'inventaire apparait plutôt classique avec une limitation en poids, contrebalancée par la possibilité de déposer son argent dans les coffres de sa propre banque, ainsi que ses objets dans ses entrepôts.



Votre base se transformera vite en petite ville implantée au sein de votre territoire, avec ses maisons, ses écoles, ses entrepôts et ses usines.



areillement, vous pourrez rencontrer plus de dix mille bjets. Certains seront récupérés sur les corps de vos ictimes, une partie dans les magasins, et d'autres ans vos propres usines. Leur puissance sera, en ègle générale, fonction de l'upgrade que vous leur urez appliqué. Ce dernier s'effectue par gemme nterposée. Vous trouverez sur certains monstres des emmes de peu d'importance et des recettes qui vous ermettront d'en fabriquer de nouvelles beaucoup lus fortes. Vous devrez alors les amener à un orgeron pour qu'il les place sur vos possessions. es armes et armures seront définies par le nombre e gemmes qu'elles supporteront. Pour avantager e système économique, elles ne possèderont pas ne durée de vie infinie ; même si vous les réparez, lles finiront par tomber en poussière. Du coup, ien maîtriser la gestion de ses objets deviendra ssentiel.

COLONISER et conquérir

arvenu au niveau trente, vous serez autorisé passer à la phase colonisation. Là, on vous donnera n petit bout de terrain où vous pourrez construire une ase complète avec habitations, entrepôts et usines. exploitation des ressources et la mise en place 'une économie stable seront alors vos principales réoccupations. Une fois que vous aurez mis votre roduction en route et que vous commencerez à sortir uelques objets et soldats, vous pourrez vous lancer ans la phase stratégie temps réel. Là, le challenge eviendra plus chaud car vous ne serez pas le seul à ssayer de vous agrandir. Pour que votre royaume uisse survivre, vous devrez faire partie d'une guilde, u plutôt une nation possédant drapeau et monarque, ui vous demandera une certaine cotisation. Eh oui, ıême dans ce monde-là, vous aurez des impôts à ayer et des devoirs à accomplir pour conserver vos ossessions. Enfin, si vous parvenez à jouer finement n manipulant vos coéquipiers et vos ennemis u niveau politique et économique, vous finirez bien ar devenir vous aussi monarque, et pourquoi pas npereur de votre serveur. Mais ne rêvez pas trop, ette position sera certainement la plus enviée et de ombreux arrivistes voudront occuper votre siège. urant ces deux phases, vous garderez la possibilité e continuer en mode RPG ; faire progresser votre vatar s'annoncera tout aussi important que occuper correctement de votre territoire, les deux ant intimement liés. Votre production servira ussi bien à votre héros qu'à ceux à qui vous voudrez vendre.





De nombreuses quêtes vous permettront d'obtenir des capacités spéciales, ainsi que des sorts introuvables.

Lors des combats, vous utiliserez aussi bien des sorts, des épées, que des armes plus futuristes, pour faire face à vos agresseurs.







Un mélange DÉTONANT

La réussite d'un tel assortiment paraît plutôt ardue. Mêler ainsi trois types de jeu possédant au moins deux moteurs différents (le RPG sera en vue isométrique - avec des animations pour chacun des 127 sorts - tandis que le sim s'affichera entièrement en 3D) implique une grande maîtrise technique, surtout quand on pense que l'on pourra passer de l'un à l'autre d'un claquement de doigts. Ajoutez à cela un fond sonore et une mise à jour régulière de quêtes comme dans Asheron's Call, et vous pouvez imaginer la difficulté de la mise en place d'un tel projet. Enfin, Fallen Age est tout de même en développement depuis deux ans. Les développeurs ont donc dû avoir le temps de bien concevoir leur système. Pour l'instant, le jeu est en phase d'alpha test ; il aurait dû passer en bêta depuis fin avril. Les inscriptions sont encore ouvertes, alors précipitez-vous.



La phase construction vous autorisera à exploiter le territoire mis à votre disposition et à bâtir de nombreux bâtiments. Un laboratoire vous aidera grandement à concevoir de nouvelles armes.



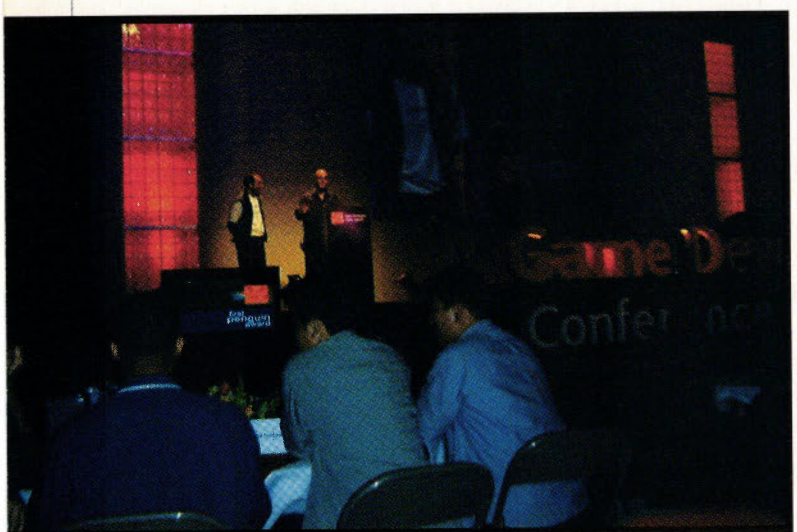
à quelques jours de notre départ pour l'E3, alors que je commence à me préparer mentalement pour cette épreuve, j'éprouve tout à coup une immense nostalgie de la GDC. En fait, le truc, c'est que la GDC n'est pas un salon commercial. Là-bas, une fois que vous avez payé votre billet d'entrée, vous êtes libre d'assister à toutes les conférences que vous voulez et de parler à qui vous voulez, sans avoir à vous battre pour quoi que ce soit, ni à vous défendre contre quoi que ce soit. Quand je pense à toutes les agressions qui nous attendent à l'E3... La GDC a su conserver son esprit d'origine, celui d'il y a treize ans, quand, pour la première fois, une quinzaine de développeurs de jeux se sont réunis pour discuter de leur avenir commun, sous la tutelle de Chris Crawford, le fondateur du département créatif d'Atari. Car si la Conférence a pas mal changé, depuis treize ans, ça concerne davantage la forme que le fond : les développeurs se réunissent toujours pour discuter de leur avenir commun. La différence, c'est qu'ils sont maintenant des dizaines de milliers, venus du monde entier. La transmission de l'information a donc été obligée de se structurer.

Tous les ans, je pars vivre une semaine de rêve e[n] Californie. Pas pour boire des coups au solei[l] ni glander sous les cocotiers, ni pour dragu[er] les surfeurs, mais pour m'enfermer dans des pièce[s] sombres pour écouter des développeurs raconte[r] leur vie à d'autres développeurs. C'est ça, le bonheu[r]

par Wand[a]

La Game Developers Conference

Maintenant, ceux qui ont envie de partager leur expérience avec leurs congénères sont obligés de se référencer à l'avance auprès des organisateurs, afin que ces derniers puissent établir leur planning et leur allouer des ressources (salle, micros, matériel de démonstration, etc.) en fonction du sujet qu'ils veulent traiter. C'est ainsi que, tous les ans, un des moments les plus pénibles de la vie de chaque participant consiste à éliminer les conférences auxquelles il ne pourra pas assister, faute de posséder le don d'ubiquité.



La soirée de remise des GDC Awards, qui sera sans doute un jour aussi prestigieuse que celle des Oscars, se déroule aujourd'hui de manière très décontractée. (Là, c'est pas pour me vanter, mais j'étais assise à côté de John Carmack.)

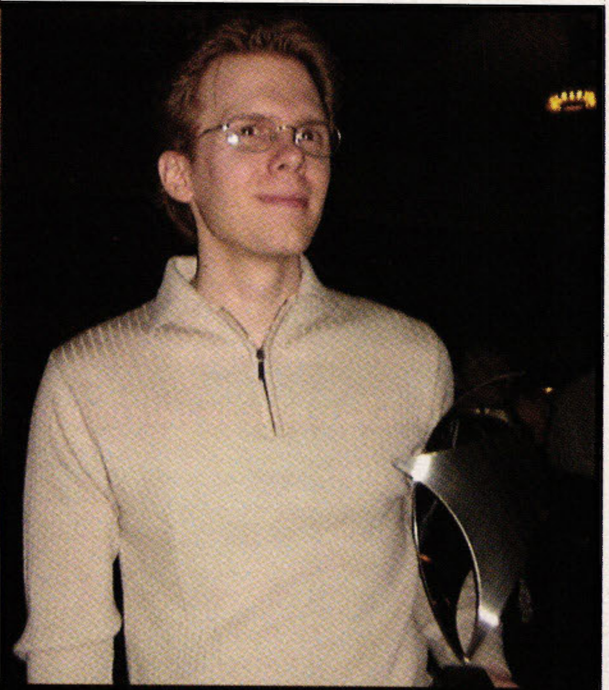
Un univers impitoyable

bien sûr, une telle concentration de développeurs au même endroit et au même moment, ça attire aussi les fournisseurs de ces mêmes développeur[s]. Et les organisateurs de la Conférence, qui ne sont pas des philanthropes, ben ils en ont profité pour ouvrir un petit espace de type salon commercial juste à côté des salles de conférence. C'est là que se réunissent les constructeurs de mato (AMD, Nvidia, Intel...), les fournisseurs d'outils de développement (Discreet, RAD, Softimage...), les développeurs de middleware (Epic, Havok, Criterion, Wildtangent...) et les créateurs de plates-formes (Microsoft, Sega et Apple). Outre l'absence de Sony et de Nintendo, ce qu'on pouvait remarquer, c'est le succès des démos de Unreal, dont la salle ne désemplissait pas d'une session sur l'autre, l'air tr[ès] occupé des évangélistes Xbox, et la démarche pas très assurée des gens en fin de



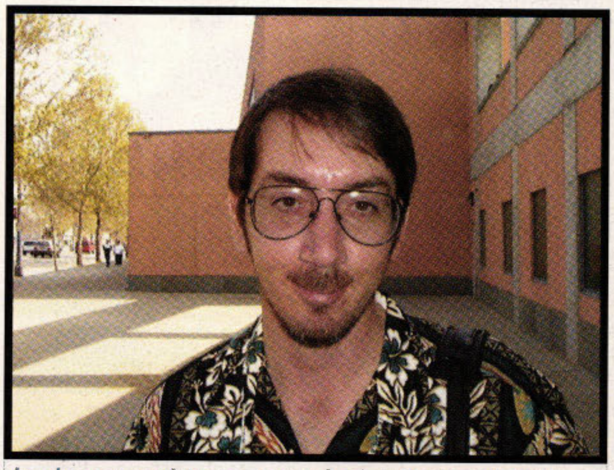
oug Church (à gauche) se fait aider par son pote Chris Hecker
our préparer son intervention du lendemain,
ans le panel Game Design & Game Culture.

John Carmack a reçu le Prix de l'IGDA pour sa « Contribution à la Communauté » des développeurs.





Quelques membres de l'équipe de Deus Ex posent avec leur trophée : le Prix de l'Excellence en Conception de Jeu (Game Design), attribué à Harvey Smith (à gauche) et à Warren Spector (en train de discuter hors champ avec les mecs de Valve).



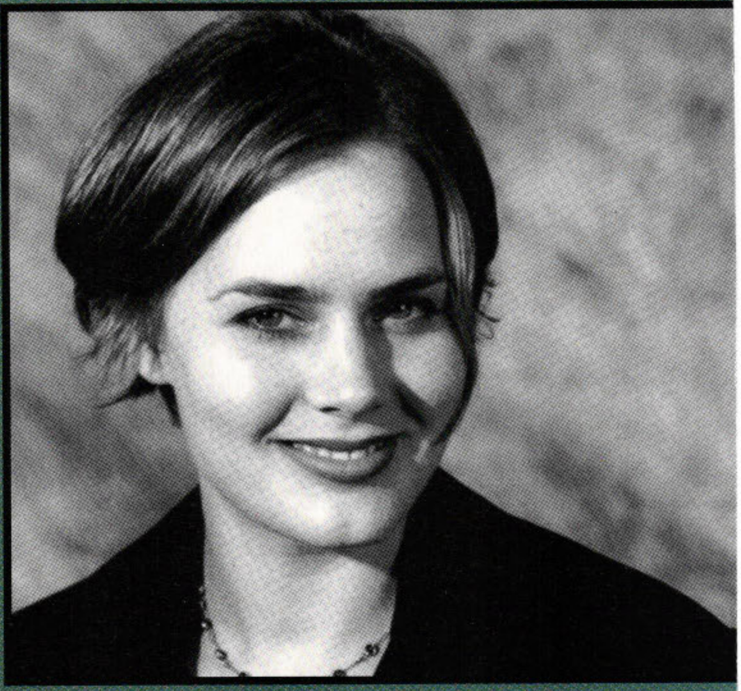
Les plus grosses pointures ne sont pas forcément les plus difficiles à aborder. Will Wright, le créateur de Sim City et de The Sims, qui a été récompensé par un « Lifetime Achievment » et par le Prix du meilleur jeu pour The Sims, est une vraie crème.

ırnée, au moment où environ la moitié des stands se transforment en bars à lonté. Mais cette dernière caractéristique ne concerne pas que le salon : dans space recrutement, les studios qui embauchent se battent à coups de gadgets et Bud pour séduire les candidats potentiels. Ce qui est amusant, c'est qu'on ressent ez les développeurs un plaisir de môme à se faire offrir des cadeaux. Un môme i est en train de créer ce qui va devenir la principale forme de loisirs de demain... noins que ce qui le pousse soit plutôt la frustration d'être toujours considéré mme la cinquième roue du carrosse par les éditeurs. Quoi qu'il en soit, dans un s comme dans l'autre, la nécessité de la GDC est incontestable. Car une chose est ire : l'industrie du jeu vidéo n'existerait pas sans ses développeurs. Alors au lieu les tondre comme des moutons, il serait temps qu'on arrête de les prendre pour s cons immatures et qu'on commence un peu à respecter leur talent sans lequel tte industrie ne serait pas.

Mondes parallèles

Je m'emballe, comme toujours, mais que voulez-vous, c'est plus fort que moi. Je connais maintenant suffisamment de développeurs pour savoir qu'ils sont généralement beaucoup plus mûrs et intelligents que ce que éditeurs veulent bien croire. Alors pourquoi leurs relations n'évoluent-elles pas ? rce que ces derniers ne sont pas encore prêts à partager leur gâteau ? n, j'imagine que tout ça va se mettre progressivement en place. En attendant, ıdustrie du jeu vidéo est assez amusante à observer. À force de rencontrer des veloppeurs, je finis par avoir mes entrées un peu partout, ce qui m'a permis, s de cette GDC 2001, d'en voir à peu près toutes les facettes : la soirée bon fant, où tous les participants à la Conférence envahissent les salles de réception n hôtel, transformées l'espace d'un soir en autant d'univers de fête. La soirée ?, dans le même hôtel, mais dans un cadre beaucoup plus feutré, où la bière a été nplacée par des alcools forts et les rires gras par des rires de gorge. Le dîner siness entre patrons de studio (accompagnés de leur avocat) et éditeurs, où l'on rle beaucoup de thunes. La soirée jeux, où une bande de potes se retrouve dans e chambre (toujours dans le même hôtel), avec les jeux de plateau que chacun a ıportés de chez soi, et où des groupes se forment autour des lits, sans nsidération d'âge ni de rang. Sans parler des conférences de tout poil, où sont ordés tous les sujets qui préoccupent les développeurs, depuis la condition des nmes qui travaillent dans ce milieu jusqu'à la responsabilité morale vis-à-vis des ieurs, en passant par l'application des théories béhavioristes à la conception des x, j'en passe et des meilleures. Pour davantage d'infos, allez voir sur vw.gdconf.com et www.gamasutra.com, et lisez les pages suivantes : je vous y rle des quatre conférences qui m'ont le plus impressionnée cette année. ■ □ □

Jennifer est une passionnée qui a décidé de mettre son énergie au service des développeurs de jeux. Ses responsabilités au sein du Gama Network et de l'IGDA (voir encadré) en font une figure incontournable de cette profession, ainsi qu'une interlocutrice de choix pour avoir une vue d'ensemble de notre industrie.



Interview de Jennifer Pahlka

directrice du Gama Netwo et directrice exécutive de l'IGD

JOYSTICK : QUELLE EST VOTRE MISSION ?
Jennifer Pahlka : Elle dépend de ce sur quoi je travaille. Pour l'IGDA, il s'agit avant tout de soutenir la communauté des développeurs, d'améliorer l'industrie et de la faire progresser en tant qu'art.



C'EST CE DONT LES DÉVELOPPEURS ONT LE PLUS BESOIN ?
En un sens, tout ce qui affecte la vie des développeurs est important. Hier nous avons reçu dix développeurs qui postulaient pour une place au burea de l'IGDA, et ce dont parlaient systématiquement les candidats, c'est du besoin de créer un réseau, de construire une communauté qui permette au développeurs de se réunir de manière régulière pour faire connaissance, pour partager leurs idées, pour parler des problèmes qu'ils rencontrent, et pour s'entraider. Ils ont souvent mentionné le fait que les développeurs savent rarement se débrouiller correctement dans leurs négociations avec les éditeurs, parce qu'ils ignorent ce à quoi ils peuvent prétendre. D'où le besoin de se rencontrer et de s'entraider. Mais je crois que cette communauté, toute indispensable qu'elle soit, n'est pourtant que le premier pas. Ce n'est que la base de ce que l'IGDA peut faire pour eux.

VOUS TRAVAILLEZ DONC AU-DELÀ DE CE QU'ILS SOUHAITENT ?
Une fois que le réseau existe, une fois que les développeurs ont échangé leurs idées, il faut passer de la phase discussion à la phase action. Qu'il s'agisse d'un problème de contrats ou de brevets logiciels, ou de la façon dont notre industrie est accusée de promouvoir la violence, ou d'établir des liens plus étroits entre les développeurs de jeux et les universités... L'IGDA a ce pouvoir de réunir un grand nombre de développeurs de jeux, et de ne pas s'arrêter à l'identification des problèmes, mais de dire voici ce que nous allons faire à ce sujet. Et parce que nous sommes nombreux, nous allons pouvoir améliorer concrètement les choses. Ça, un individu isolé ne peut pas le faire.

: **GAMA NETWORK NE SERAIT QUE LA PARTIE ÉMERGÉE DE L'ICEBERG ?**
IGDA n'est pas la partie immergée du Gama Network, c'est autre chose, je pense que dans l'avenir, l'IGDA deviendra aussi connu et visible que Conférence, le Magazine ou Gamasutra. La raison d'être du Gama etwork consiste à aider le jeu vidéo à devenir le loisir dominant du XIe siècle. Ça peut sembler un peu présomptueux, à première vue : omment un magazine, comment une conférence, qui ne produisent ucun jeu, peuvent-ils prétendre transformer les jeux en autre chose ue ce qu'ils sont ? En effet, les jeux viennent des développeurs. : ce que nous essayons de faire, justement, c'est d'aider les développeurs comprendre comment ils vont réussir à faire des jeux vidéo la prochaine rande étape de notre histoire culturelle, en lui donnant un vrai sens.

ES DÉVELOPPEURS NE SAVENT PAS CE QU'ILS FONT, ACTUELLEMENT ?
eaucoup d'entre eux savent ce qu'ils font. Mais quand je suis arrivée ans cette industrie, il y a cinq ans, l'appréhension du jeu en tant qu'art, cohabitation entre business et art, le langage de la création... aucun e ces sujets n'était clairement abordé. Nous étions bien moins onscients qu'un jeu est beaucoup plus qu'une réalisation technique. ais peut-être que je me trompe. J'ai la chance de côtoyer des gens articulièrement mûrs sur ces sujets, comme Doug Church ou Ernest dams, qui ont activement pris part au développement de ma onscience, si bien qu'aujourd'hui ces préoccupations me semblent aller e soi. En tout cas, si ce n'est pas encore le cas pour tout le monde, a justifie que je continue à me battre comme je l'ai fait depuis mon rivée ici.



S CHOSES SONT EN TRAIN DE SE JOUER MAINTENANT ?
pense que notre présence ici et maintenant est une grande chance en ème temps qu'une grande responsabilité. Dans vingt ou cinquante ans, and nous regarderons en arrière, nous verrons peut-être cette période mme l'accession à la conscience du jeu vidéo en tant que forme d'art, âce aux creusets qu'auront été la GDC et Gamasutra... Quoi qu'il en soit, qui est certain, c'est que je ne changerais de travail pour rien au monde.

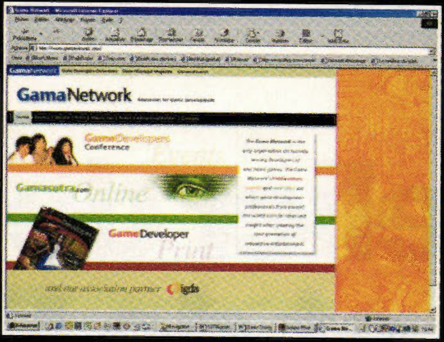
N'EXISTE PAS D'ÉVÉNEMENT COMME LA GDC EN FRANCE. EST-CE QUE ÇA ANNONCE VÉNEMENT D'UNE CULTURE COMMUNE ?
ne sais pas. Je pense que l'accession des jeux vidéo au statut d'art va er de pair avec la notion d'art local. De la même manière qu'il existe un éma français qui est très différent du cinéma américain, je pense que les développeurs français pourront également cultiver une identité propre. Cela dit, c'est vrai que l'économie américaine toute puissante a tendance à tout écraser sur son passage. Et comme le langage du gameplay est sans conteste plus universel que celui du cinéma, il y a des chances que la culture et le marché du jeu vidéo soient eux aussi beaucoup plus globaux, au final. Le jeu en réseau n'a pas de frontières.

LA GDC REÇOIT BEAUCOUP DE VISITEURS ÉTRANGERS ?
Environ 25 %. Et il ne s'agit pas seulement d'Européens et d'Australiens : cette année, nous avons accueilli ici des développeurs et des journalistes de 44 pays différents ! Je ne pense pas qu'il existe une autre technologie ou une autre forme de loisirs capable de faire venir des gens du Zimbabwe ou du Nigeria. Les jeux vidéo sont uniques à plus d'un égard, et il va nous falloir aussi préserver et exploiter correctement cette unicité-là.

QUELLES SONT LES TENDANCES MARQUANTES DE CETTE ANNÉE ?
Pour une industrie qui vit au rythme de la succession des générations de consoles, il s'agit d'une année de transition. Ce qui est intéressant avec la transition que nous sommes en train de vivre actuellement (le passage des PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64 et Gameboy aux PS2, Xbox, Gamecube et Gameboy Advanced, ndr), c'est que pour la première fois dans notre histoire, la transition s'est faite sans qu'on ait enregistré une baisse de revenus. Mais cela n'empêche pas les développeurs de se poser tout un tas de questions sur l'avenir des différentes plates-formes et la pertinence d'en choisir une plutôt que les autres. Les seules choses dont nous sommes certains, c'est que les portables ont le vent en poupe – de plus en plus de développeurs se tournent vers les « wireless games » – et également que le commerce online est en train de se développer considérablement. Pour la suite des événements, rendez-vous l'année prochaine !

Le Gama Network

Sous l'impulsion de Jennifer Pahlka, ce qui n'était à l'origine qu'un petit organisme confidentiel tentant d'établir des liens entre les développeurs (le Game Media Group) est devenu une entreprise importante et prestigieuse. Le Gama Network comprend un support de presse écrite, le Game Developer Magazine, un site web, Gamasutra.com, un rendez-vous annuel, la Game Developers Conference, un concours dédié aux jeunes développeurs, l'Independant Games Festival (voir Joystick du mois dernier) et un événement de prestige, les Game Developers Choice Awards (destinés à devenir l'équivalent des Oscars pour le jeu vidéo mondial). Aujourd'hui, avec près de 100 000 membres inscrits, Gamasutra.com est le fer de lance du groupe auprès des développeurs mondiaux. Parallèlement, le Gama Network est affilié à l'Independant Game Developers Association (IGDA), une association à but non lucratif destinée à créer une communauté mondiale de développeurs de jeux.





La raison d'être du Gama Network consiste à aider le jeu vidéo à devenir le loisir dominant du XXIe siècle.

Les deux jours qui précèdent la Conférence sont traditionnellement consacrés à des sessions de formation. Cette année, ce fut l'occasion pour les programmeurs de mieux comprendre les subtilités de Linux et de Shockwave (exemples parmi plein d'autres), pour les graphistes de découvrir les vertus de la dernière release de Maya (exemple parmi moins d'autres), pour les musiciens de se familiariser avec l'outil de création de DirectMusic (là, ce n'est pas un exemple, car il n'y avait qu'un seul tutorial pour les musiciens), pour les producteurs de réviser les bases de l'art du travail en équipe (un seul tutorial), et pour les concepteurs d'apprendre les règles de l'écriture dédiée au jeu (entre autres choix possibles)... Si mes souvenirs sont bons, il n'existait l'an dernier aucune session de formation dédiée à la conception. Il faut dire que la mise en place des règles

Parmi les six tutoriaux qui étaient proposé cette année dans la rubrique Conceptio l'atelier de Game Design & Tuning, auquel j'a eu la chance de participer, m'a semblé êtr de loin le plus intéressan

Atelier de Conception et de Réglage de Gameplay

(Game Design & Tuning Workshop)

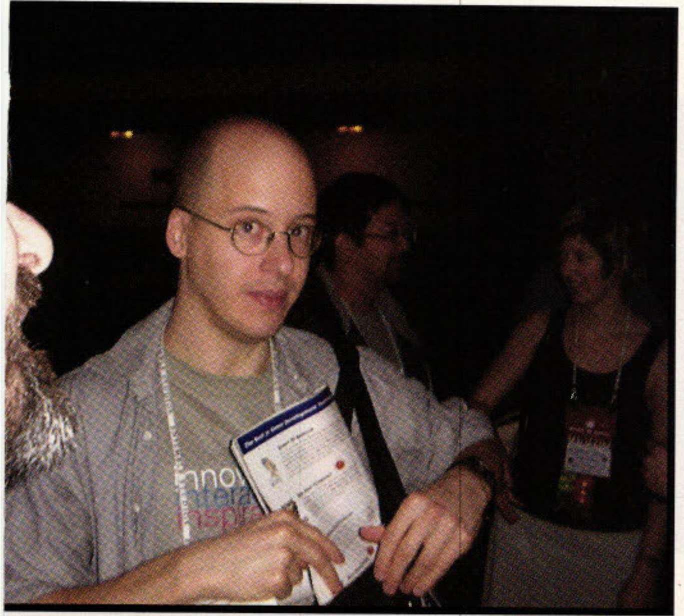


Battle Realms s'annonce de plus en plus prometteur. Et avec Austin Grossman pour écrire l'histoire, gageons que la campagne solo ne manquera pas d'intensité dramatique...

de fonctionnement d'un monde et de ses interactions avec le joueur est clairement la partie la plus délicate de la création d'un jeu. Non seulement la plus délicate, mais la moins formalisée. Sans parler des monceaux de conneries qui traînent sur le Net, on ne trouve que très peu de documents intéressants sur le sujet, et quand c'est le cas, il s'agit davantage de tentatives d'explications que de traités faisant référence dans le domaine. Mais ça n'a rien de surprenant, quand on y réfléchit : les jeux sont encore très dépendants des capacités des machines qui les font tourner, et tant que la puissance de ces dernières continuera de doubler tous les ans, tant qu'on continuera à inventer des périphériques qui changeront notre façon de communiquer avec elles, on continuera à créer de nouveaux modes d'interaction. En d'autres termes, les jeux continueront à évoluer. Qui serait capable d'expliquer aujourd'hui comment exploiter au mieux le potentiel des bécanes dans dix ans ? Personne. Ce qui ne doit pas pour autant nous empêcher d'y réfléchir dès aujourd'hui.



Comme tous les ex-Looking Glass, Marc LeBlanc (programmeur de son état) adore pondre des théories sur le jeu vidéo (cf. world.std.com/~mahk). Après avoir dirigé le département R&D de Looking Glass avec son collègue et néanmoins ami Doug Church, Marc travaille aujourd'hui pour Visual Concepts, un développeur californien spécialisé dans les jeux de sport sur consoles. Gageons que Visual Concepts va bientôt se lancer dans des choses un peu différentes...



Après avoir participé à la conception d'Ultima Underworld 2 et de System Shock, Austin Grossman a ensuite été le concepteur principal de Trespasser (sous la direction de Seamus Blackley, aujourd'hui directeur technique de la Xbox chez Microsoft). Il travaille depuis quelques années en tant qu'auteur/concepteur indépendant. Il a notamment collaboré aux dialogues de Deus Ex et à l'histoire de Battle Realms.

Vive la méthode !

L'intérêt premier de cet atelier, c'est qu'il n'annonçait pas de recette miracle, mais proposait de familiariser ses participants avec des méthodes éprouvées et affinées depuis des années par es développeurs qui l'animaient. Et ce, au travers d'exercices pratiques ui, comme chacun sait, valent toujours mieux que de longs discours. autre intérêt de cet atelier tenait évidemment à la personnalité de ses nimateurs : des mecs brillants, mais qui ne se la pètent pas. Marc eBlanc, l'instigateur de cette expérience, a exposé l'objectif de cet telier : entraîner à « régler » des gameplays au travers d'une série 'exercices pratiques. En quoi consiste exactement le réglage d'un ameplay ? Réponse : à améliorer un concept de jeu au travers d'une



Eric Zimmerman est un fou brillant, qui a créé Gamelab (www.gmlb.com), un studio de développement spécialisé dans la création de petits jeux expérimentaux, pour des supports tels qu'Internet et les PDA. Eric enseigne également la conception de jeux à l'Université de New York et au MIT.

Modèles esthétiques

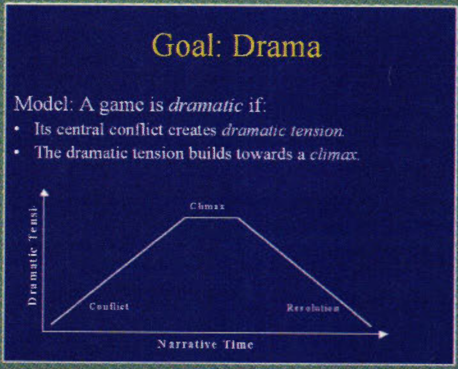
Quelques exemples de modèles esthétiques et de jeux qui en tirent parti. Naturellement, ces modèles peuvent s'inspirer de champs divers : rapports humains, littérature, théâtre, etc.

Quand le but recherché est l'intensité dramatique (Resident Evil) :
Un jeu suit un schéma de type dramatique quand son conflit central génère une tension, que la tension augmente jusqu'à atteindre un point culminant (comme dans le troisième acte des pièces de théâtre), et que l'intensité dramatique repose sur la combinaison de deux facteurs : l'impossibilité de deviner de quelle manière le conflit va se résoudre, et la sensation d'avancer inéluctablement vers sa résolution. Exemples de causes d'échec : manque de conflits, manque de tension (quand le dénouement est évident ou que le joueur n'a pas l'impression de pro-gresser), tension mal mise en scène (quand elle n'atteint pas de point culminant).

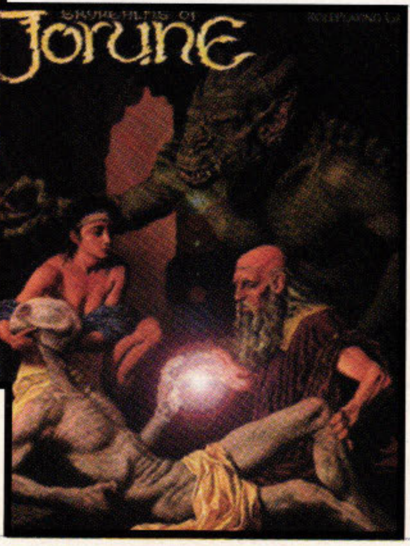
Quand le but recherché est le challenge (Lemmings, Myst) :
Un jeu suit un schéma de ce type quand il propose au joueur des problèmes difficiles, et qu'il récompense leur résolution. Exemples de causes d'échec : les problèmes sont trop faciles – ou trop difficiles ; les récompenses ne correspondent pas à la difficulté des épreuves.

Quand le but recherché est la compétition (F1 GP, Quake) :
Un jeu suit un schéma de type compétitif quand les joueurs sont opposés les uns aux autres, et que la recherche de la défaite de leurs adversaires leur demande un investissement émotionnel suivi. Exemples de causes d'échec : l'un des joueurs a l'impression qu'il ne peut pas gagner ; les joueurs ne peuvent pas mesurer leur progression.

Quand le but recherché est la coopération (Counter-Strike, Everquest) :
Un jeu suit un schéma de type coopératif quand un certain nombre de joueurs travaillent ensemble à l'accomplissement d'un objectif commun, et que leur contribution à la réalisation de cet objectif leur demande un investissement émotionnel suivi. Exemples de causes d'échec : les joueurs ne peuvent pas interagir avec les membres de leur équipe ; certains membres de l'équipe n'ont rien à faire ; les joueurs ne peuvent pas évaluer les progrès réalisés par leur équipe.

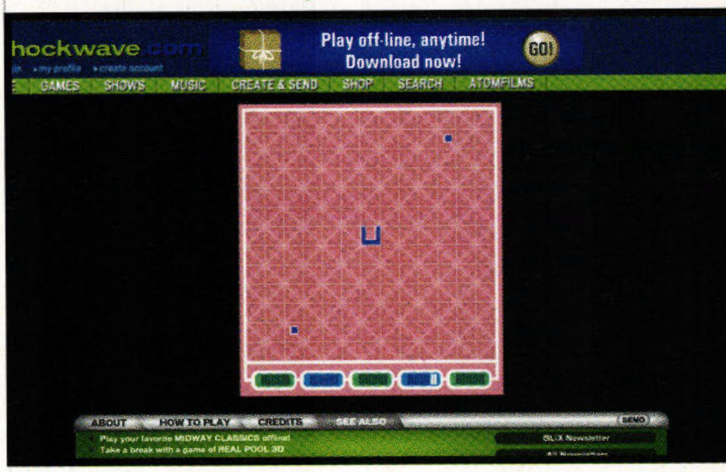


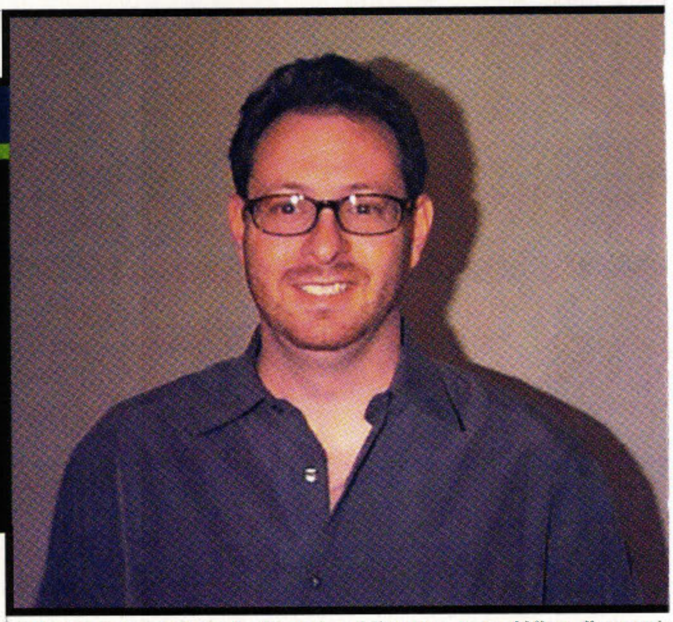
Quand le but recherché est la simulation aérienne réaliste (Flight Simulator) :
Un jeu suit un schéma de ce type quand les modèles de vol sont réalisés grâce à des formules mathématiques réelles, ou quand ils réussissent l'épreuve des tests usuels, ou quand le pilote maison estime qu'ils sont réalistes. Exemple de causes d'échec : comportement incohérent.



SkyRealms of Jorune, qui a été publié pour la première fois en 1985, est le fruit de sept ans de travail de son auteur, Andrew Leker. Son objectif était de créer un univers aussi surprenant et original que ne l'avait été Star Wars en son temps, ce qui fut le cas : sur une base de jeu de rôle traditionnel, Jorune se démarquait en ce qu'il avait aboli la notion de points de dommages, désamorçant du même coup les habituels réflexes consistant à tuer tout ce qui bouge, et en ce que le développement des personnages reposait sur le système des compétences. Toutes les illustrations du jeu (y compris celles de la boîte, que vous voyez ici) ont été réalisées par Miles Teves, un artiste indépendant au curriculum vitae impressionnant (voir www.milesteves.com).

Blix est un petit jeu rigolo mis au point par Gamelab, la société d'Eric Zimmerman. (www.gmlb.com)





Andrew Leker vient du jeu de rôle papier, où il a notamment créé l'excellent et très novateur Skyrealms of Jorune. Après avoir passé quelques années à travailler pou d'autres, Andrew a fini par créer sa propre société, Mind-Control (www.mind-control.com), pour explorer librement les voies qui l'intéressent : petits jeux rapides, jeux pour enfants, jeux expérimentaux, etc.

série d'analyses et de révisions. Il ne s'agit pas de tripoter des boutons ou de modifier des valeurs, mais de questionner votre concept en profondeur. Afin de mesurer l'intérêt d'un tel atelier, voici un petit résumé de ce qui s'y disait :

Étape n° 1 : identifier vos « objectifs esthétiques ».
Il s'agit là de déterminer quels types d'amusements vous voulez offrir à vos joueurs. Ou, en d'autres termes, de savoir quelles formes de divertissements votre jeu va engendrer. Liste non exhaustive d'exemples parmi lesquels piocher : histoire, fantaisie, simulation, exploration, découverte, drame, tension, expression personnelle, défis, récompenses, buts, planification, résolution de problèmes, beauté visuelle, beauté auditive, beauté tactile, socialisation, compétition, coopération...

Étape n° 2 : découvrir les faiblesses de votre concept.
Là, pas de mystère : il faut tester. C'est-à-dire jouer, jouer, et encore jouer. À ce stade, il ne s'agit pas de trouver des solutions, mais de mettre à jour les problèmes, d'identifier les objectifs esthétiques qui ne sont pas atteints d'une manière satisfaisante.



Est-il encore besoin de présenter Doug Church ? Concepteur et programmeur principal d'Ultima Underworld et de System Shock, créateur du concept de Thief, auteur de nombreux articles sur la conception et la création des jeux... La seule chose qu'on aimerait, maintenant, c'est qu'il sorte de sa retraite de moine tibétain et nous annonce qu'il se lance dans une nouvelle aventure.

Étape n° 3 : utiliser des modèles formels pour analyser ses faiblesses (voir encadré).
Ah, la formalisation du processus de conception des jeux, ce bon vieux cheval de bataille des gars de feu Looking Glass ! Ceux qui sont allés farfouiller sur www.gamasutra.com ont peut-être lu – ou tenté de lire – un article de Doug Churc appelé « Formal Abstract Design Tools ». Traduction : « Outils de Conception Abstraits et Formalisés ». Si vous êtes concepteur de jeux ou que vous voulez le devenir, la lecture de cet article s'impose, car son exposé recèle une incroyable quantité de clés pour comprendre les mécanismes d'un jeu. Pour un développeur, « outils » fait généralement référence à des outils logiciels, ce qui, pour la conception, signifie éditeurs de niveaux et compagnie. C'est donc, pour qu'on ne les confonde pas avec ces derniers, que Doug Church a précisé dès le titre de son article qu'il allait parler « d'outils abstraits », c'est-à-dire d'outils conceptuels, formalisés à partir de ses expériences et réflexions. Des sortes de modèles, quoi, capables de décrire les jeux comme des systèmes dont on aurait décortiqué les processus de fonctionnement. Vous voyez : c'est tout simple !

Étape n° 4 : corriger votre concept en conséquence.
Après l'effort, le réconfort : dans cette étape, il s'agit d'imaginer des façons de corriger le concept du jeu, de façon à ce qu'il ne présente plus les faiblesses mises en évidence à l'étape précédente. Et de choisir ce qui semble être les meilleures corrections.

Étape n° 5 : apprendre.
Toutes les étapes précédentes vous ont forcément permis d'apprendre de nouvelles choses sur vos buts et vos modèles, ainsi que de remettre en question quelques-unes de vos certitudes. C'est donc le moment de faire le bilan de toutes ces idées, et de repartir sur des bases nouvelles.

Étape n° 6 : recommencer.
Pas besoin d'un dessin : tant que vous n'êtes pas satisfait, il faut revenir à l'étape n°1, et recommencer vos recherches. Jusqu'à ce que vous soyez totalement satisfait. Ou jusqu'à ce que votre éditeur en ait marre et vous impose une date de sortie.

Évidemment, avant de nous renvoyer aux petits exercices pratiques spécialement conçus pour mettre en application le processus de réglage précédemment décrit, Marc LeBlanc nous a donné quelques exemples de

Grand concours de scénario de jeu vidéo

Avec CASUS BELLI,
ID Livre.com et Joystick.fr

Vous ne saviez pas quoi faire cet été ?
Ne cherchez plus, on a trouvé de quoi vous occuper !

**De juin à fin août,
pas moins de 3 mois pour écrire
VOTRE scénario de jeu de rôle**

À GAGNER ?

L'édition des meilleurs scenarii,
et plein de cadeaux...

Rendez-vous le 1er juin sur les sites :

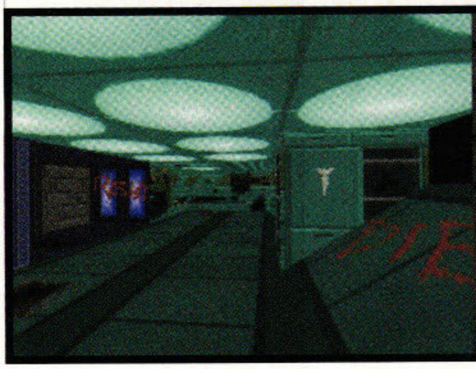
www.casusbelli.com, www.idlivre.com et www.joystick.fr

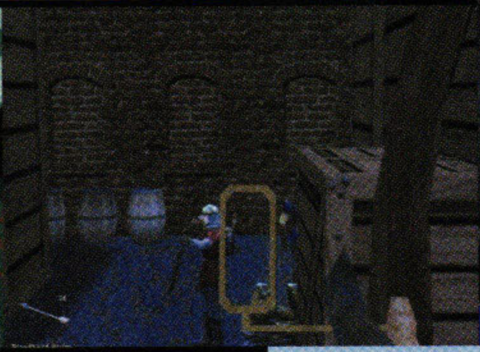
ou tout vous sera expliqué !

En attendant, pas de panique, on prépare le dico,
le stock de vitamines C, et on remet ses neurones en place

Casus — ID LIVRE.COM — MULTISIM édition — www joystick fr

System Shock, Thief et Deus Ex : trois jeux dans lesquels on reconnaît facilement la « patte Looking Glass », initiée il y a onze ans avec Ultima Underworld. Dans les crédits de tous ces jeux, vous trouverez les noms de Doug Church, Marc LeBlanc et Austin Grossman.







modèles formels (voir photos), ainsi que quelques mises en garde : ces modèles ne sont que des exemples. Il en existe plein d'autres, déjà connus ou encore à découvrir. Pour les mettre à jour, il ne faut pas se limiter au jeu vidéo, mais aller puiser son inspiration dans d'autres champs : littérature, psychologie, sociologie, cinéma, sciences exactes, etc. Chaque jeu fait appel à la combinaison de plusieurs modèles. Pour les identifier, il faut apprendre à décrire le plus rigoureusement possible le type d'amusement recherché (cf. étape n°1).



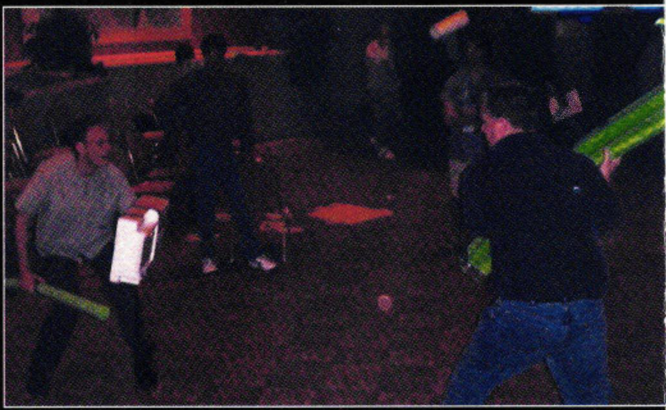
Trespasser, signé Dreamworks Interactive, utilisait un système physique assez poussé qui a posé aux concepteurs du jeu (et notamment à Austin Grossman) de gros problèmes d'interface. Au final, ces problèmes ont un peu affaibli l'intérêt du jeu.

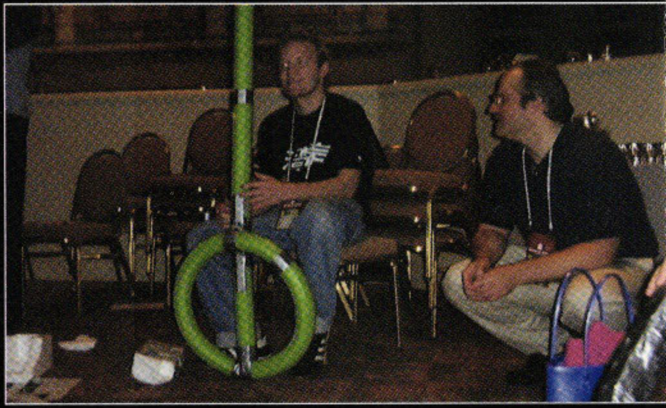
Vive Descartes !

Munis de ces précieux éléments, les participants se sont ensuite répartis entre trois salles pour se livrer aux fameux exercices pratiques. Le premier jour, les jeux proposés (un quiz show, un jeu de cartes et un dérivé du jeu de dames) présentaient tous des défauts. Dans chaque cas, la session s'est déroulée selon le modèle que je vous ai décrit plus haut : après avoir joué en petits groupes pendant environ une demi-heure, identification des faiblesses des jeux, en faisant attention de ne

Un peu d'exercice physique !

Le « Combat de mousse » a été pour moi l'un des meilleurs moments de cet atelier. Comme pour les autres jeux du deuxième jour, on nous a livré un système en « parfait état de marche ». Première phase : répartis par petits groupes de six, nous nous battons à un contre un avec des gros boudins de mousse, genre bouées de piscine, sous l'œil attentif d'un arbitre et d'un juge. Deuxième phase : nous réfléchissons aux vertus esthétiques développées par ce jeu. Troisième étape : ayant récupéré les droits de trois personnages célèbres (Marx, Darwin et Freud), notre « éditeur » nous demande de modifier les règles de combat pour mettre en scène ces trois personnages. Marx n'est pas forcément rapide, mais ses coups ont la force de l'histoire. Darwin est un combattant polyvalent, capable de s'adapter à toutes les situations. Quant à Freud, il dispose d'armes mystérieuses qui rendent son mode de combat assez imprévisible. L'objectif est de pouvoir vendre le jeu à un grand hôtel de Las Vegas. Quatrième phase : nous travaillons à déterminer les règles de combat qui créeront le plus beau spectacle, en exploitant au mieux le potentiel des trois personnages vedettes et en veillant à ne pas en avantager un par rapport aux autres. Cinquième phase : avec d'autres barres de mousse, du scotch, des plaques de polystyrène et des cutters, nous créons des armes et des armures, et nous délimitons des arènes. Sixième phase : nous testons tout ça dans la joie et la bonne humeur. (Certains participants ont vraiment eu des idées complètement folles.) Septième étape : nous discutons de la façon dont cet exercice peut être appliqué à des jeux vidéo.





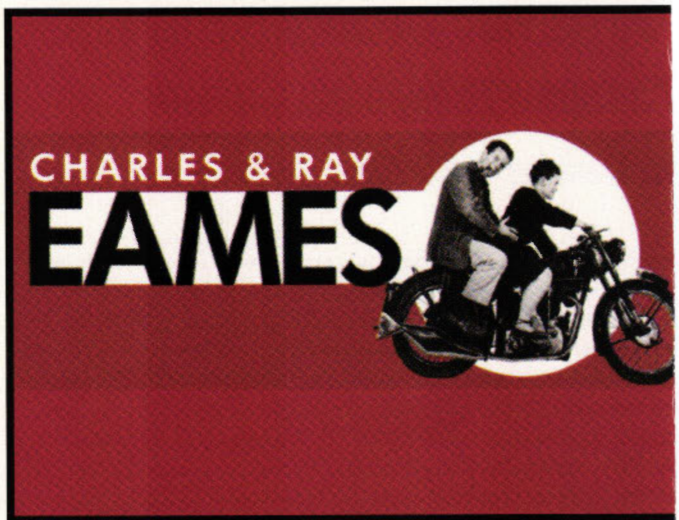
« Je me suis retrouvée en train d'adapter Roméo et Juliette en Quake-like ! »

…s tomber dans les lieux communs (pas facile). Ensuite, nouvel essai en tenant …mpte des modifications (pour souvent s'apercevoir que de nouveaux problèmes …coulent de ces modifications). Mais bon, l'objectif n'était pas de créer de super …ux, mais de s'entraîner à réfléchir d'une certaine manière. Et au final, malgré un …ger manque d'homogénéité des groupes de travail, cet atelier a plutôt bien marché, …ns l'ensemble. Surtout qu'il s'agissait d'une première édition. Le deuxième jour, les …ois jeux fonctionnaient sans problème, mais il fallait les adapter à de nouvelles …ntraintes. Il s'agissait d'un « Combat de Mousse » (voir encadré), d'un jeu de pions …es Trois Mousquetaires, mis au point par l'Allemand Alex Randolph) et une simulation … bataille de cour de récré (SissyFight 2000, créé par Eric Zimmerman, voir …ww.sissyfight.com). Enfin, pour terminer en beauté chaque journée, la dernière …ure de travail se passait en compagnie d'un des animateurs. Et tandis que Richard …rfield embarquait son groupe dans la création d'un méta-jeu (son cheval de bataille, …ir www.gdconf.com/archives/proceedings/2000/game_papers.html), tandis qu'Eric …mmerman tentait de sensibiliser le sien aux comportements sociaux mobilisés dans …s jeux massivement multijoueurs, tandis qu'Andrew Leker entraînait ses ouailles dans les …btilités d'un jeu multijoueur alliant travail en équipe et actions d'éclat individuel, tandis …fin que Doug Church initiait un gigantesque brainstorming pour mettre en place les …ses conceptuelles d'une simulation d'escalade, Austin Grossman proposait un …ercice très étonnant. Il s'agissait de créer un scénario de jeu à partir d'une liste …événements tirés d'une œuvre connue. C'est comme ça qu'avec un autre comparse, … me suis retrouvée en train d'adapter Roméo et Juliette en Quake-like ! Bah, …urquoi pas : entre les Montaigu et les Capulet, c'était vraiment la guerre. ■ □ □



Richard Garfield est célèbre pour avoir créé Magic : The Gathering (cf. www.wizards.com), ainsi que le jeu de cartes Pokemon. Malgré les extraordinaires succès commerciaux de ces jeux, le gars Richard est resté très simple et accessible. La preuve : il passe aujourd'hui le plus clair de son temps à chercher et tester de nouveaux concepts.

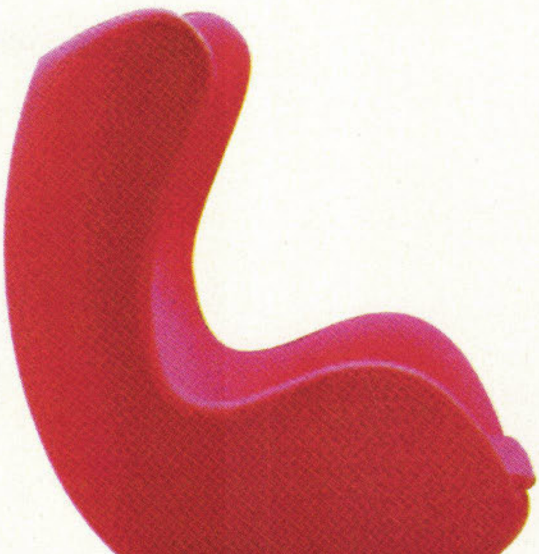
Ce qui pourrait passer pour une accroche de journaux à scandales (avec un peu d'imagination) est en fait le titre d'une des conférences qui a eu le plus de succès lors de la GDC. Il faut dire que le phénomène généré par les Sims a fait de Will Wright, son auteur, l'une des personnes les plus respectées de cette industrie. Mais écoutons plutôt les leçons du maître...



L'évolution de Charles & Ray Eames du statut de fournisseur de mobilier d'intérieur à celui d'ambassadeur culturel de l'Amérique d'après-guerre a démontré leur talen à épouser l'état d'esprit de leurs compatriotes. Le couple a su interpréter les tendances artistiques de l'époque de façon à les convertir en agents de changemer social, élevant leur activité au rang d'ordre du jour national. Exemple à suivre... (www.loc.gov/exhibits/eames/)

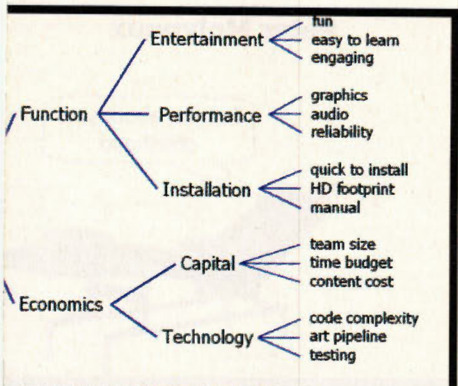
Pillage de Concepts

(Design Plunder)

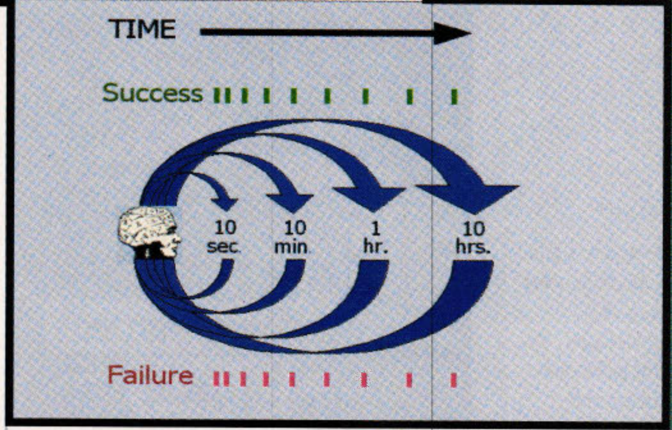


Shigeru Miyamoto

La conférence de Will Wright ne rentrait pas dans le détail de ses méthodes ou recettes de conception, mais il y a présenté un melting-pot d'idées, d'outils, de méthodes et de métaphores, puisé à des sources diverses et variées qu'il a jugé bon de piller à sa guise (d'où le titre) afin de les appliquer au jeu vidéo. Et malgré l'absence de théorie foireuse mais qui en jette, l'assistance est rapidement tombée sous le charme de ce ramassis de concepts inattendus. Car contrairement à ce qu'on pourrait parfois penser, les créateurs de jeux essaient de réfléchir à la façon de faire correctement leur métier, mais ce qui leur manque le plus cruellement, en général, c'est l'ouverture sur d'autres champs que celui des jeux vidéo. Bon, d'accord, la plupart connaissent Star Wars par cœur et sont incollables en mangas ou en comics. Mais comme le disait Tim Schafer lors de son interview il y a trois mois (voir Joystick n°124), à force de recycler tout le temps les mêmes concepts, leur qualité s'étiole progressivement, et on fin par étouffer. Du coup, en faisant référence à des domaines généralement peu connus des créateurs de jeux vidéo, comme l'architecture, la biologie, l'économie, les jouets, la psychologie, la sociologie, l'épidémiologie, les casinos, le design d'intérieur, les jardins japonais, et compagnie (voir photos Will Wright a carrément fait passer un souffle d'air pur sur son assistance. Espérons juste qu'en faisant découvrir à ses auditeurs de nouveaux champs d'exploration et de nouvelles perspectives de création, il leur a également insufflé l'envie de s'évader afin de creuser leurs propres sources d'inspiration



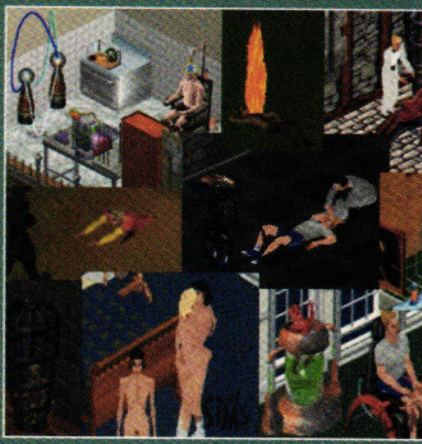
La dispersion du jeu auprès des joueurs a suivi un schéma un peu comparable à celui de la dispersion des maladies au sein des communautés. (Référence au marketing virals)



Les cycles de l'attention imposent au cerveau humain un rythme de fonctionnement bien précis, suivant lequel il se révèle plus ou moins fonctionnel.

La relève du pillage

En touchant un public très large, les Sims se sont également ouvert les portes à une incroyable richesse : la diversité des mondes intérieurs, des cultures et des phantasmes de tous leurs joueurs. Car en offrant à ces derniers les moyens de customiser leur intérieur et l'apparence de leurs personnages, son créateur a ouvert les portes aux idées les plus folles. Si l'ennui est censé naître de l'uniformité, les Sims ne sont visiblement pas près de perdre de leur intérêt.

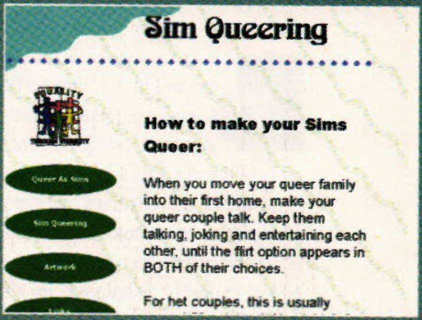




Agence immobilière.



Collections d'été.



Pédé comme un Sim.



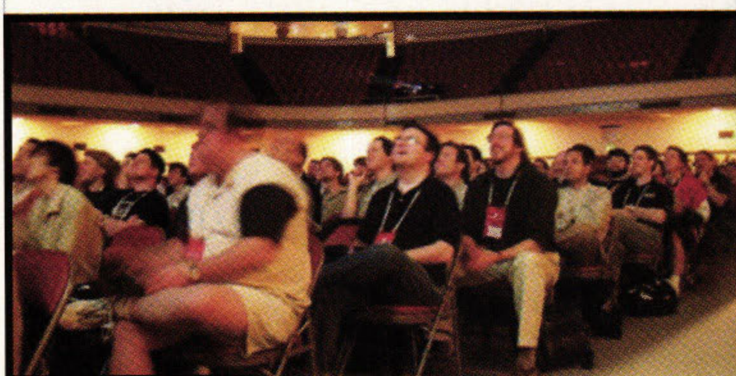
« Parlez-moi de votre enfance... »

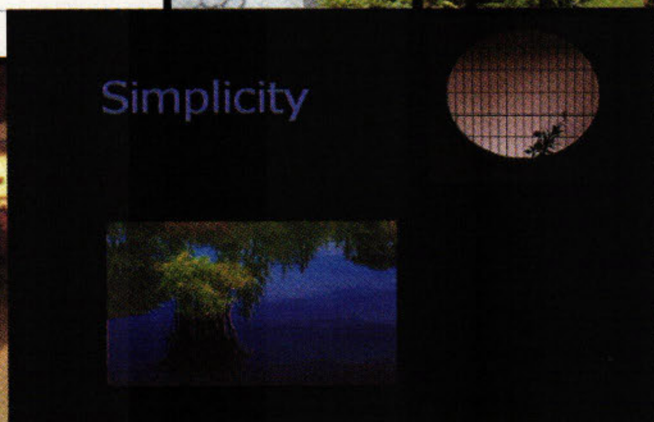
Vent frais, vent du matin

Pendant la dernière partie de la conférence, Will Wright est entré dans des détails sur la logistique mise en place par Maxis pour gérer la monstrueuse communauté des joueurs des Sims, avant de conclure sur un délire un peu étrange à propos des progrès en Intelligence Artificielle, et de ce qui arrivera quand les ordinateurs sauront diagnostiquer l'émergence de véritables histoires. Mais mis à part ce dernier quart d'heure, à la fois beaucoup plus et beaucoup moins directement utilisable par l'assistance que tout ce qui avait précédé, la conférence n'a rien eu de particulièrement « profond » : l'auteur de Sim City et des Sims s'est en fait contenté de balancer en vrac des idées à la tête de son assistance : « Avez-vous déjà pensé à ceci ? Avez-vous entendu parler de cela ? À quoi ressemblerait un jeu comme ça ? » Mais si l'intention de Will Wright était de faire jaillir des étincelles sous ce bombardement de questions, il a parfaitement réussi son coup : son message, à savoir qu'une identité originale est plus importante qu'un moteur 3D performant ou une grande richesse graphique pour stimuler l'imagination des gens et les faire adhérer à un projet, est apparemment très bien passé. D'ailleurs, tous les développeurs à qui j'ai demandé quelles avaient été leurs conférence préférées m'ont cité celle-ci. Tous.

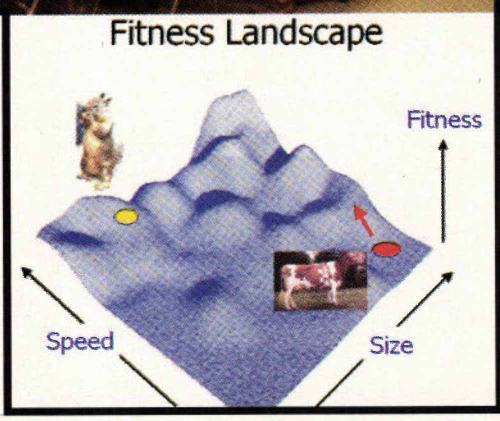


Admirez le travail des graines de la curiosité en train de germer dans des cervelles humaines.

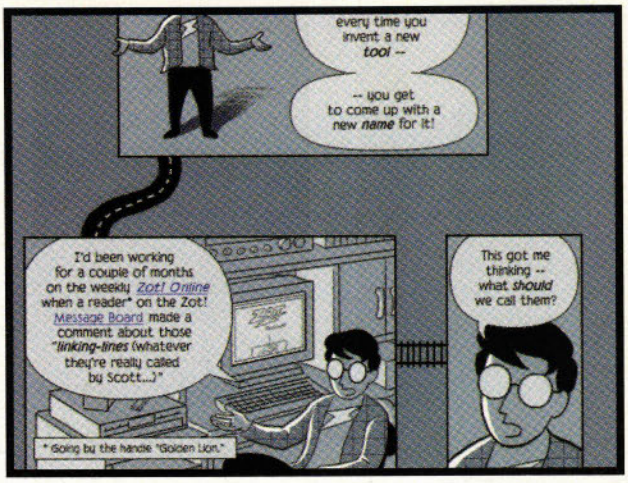




Les animaux plus agiles vivent dans des paysages plus montagneux, tandis que les animaux plus lourds restent dans les plaines. De la même manière, l'environnement dans lequel évoluent les êtres humains influence leur comportement. (Exemple de notion prise en compte lors de la conception de l'Intelligence Artificielle des Sims.)



Steve Powers, concepteur chez Ion Storm Austin (créateur du niveau de Hong-Kong dans Deus Ex) : « La plus forte impression que m'ait laissé cette conférence concerne les jardins japonais. D'aussi loin que je peux me rappeler, j'ai toujours été fasciné par eux, mais sans jamais avoir cherché à quoi cette fascination était liée. Mais quand j'ai vu les photos montrées par Will Wright, j'ai soudain compris que j'aimais la conception de jeux et les jardins japonais pour exactement les mêmes raisons ! « Un jardin n'est achevé que lorsqu'on ne peut plus rien lui enlever. » Quand vous appliquez ceci à l'interface et au concept d'un jeu, au lieu de céder à la tentation qui consiste à ajouter trois tonnes de trucs dans tous les sens, vous ne pouvez qu'aboutir à une création à la fois simple et élégante. Il faut posséder un talent incroyable pour créer de toutes pièces une chose qui semble parfaitement naturelle. En rentrant à Austin, je me suis acheté un petit jardin Zen de bureau. En l'entretenant, je repense à ce que j'ai appris lors de cette conférence. »



Il y a quelques mois, nous faisions une niouze sur « L'Art Invisible » de Scott McCloud. Il nous avait semblé que cet ouvrage, a priori éloigné de l'univers des jeux vidéo, en parlait pourtant à chaque page, ou presque : procédés narratifs, rapport fond/forme, représentation réaliste ou stylisée, etc. Il faut croire que nous n'étions pas les seuls à avoir remarqué l'analogie, puisque Scott McCloud était l'un des invités de cette GDC.

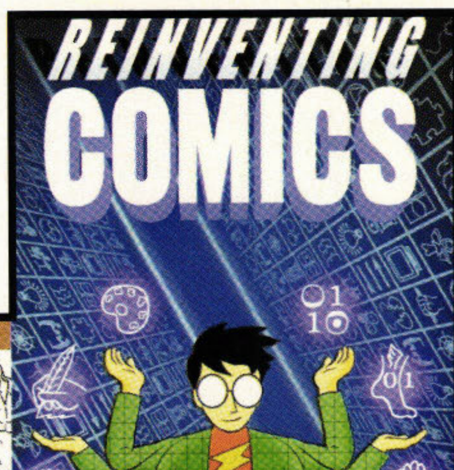
Bandes Dessinées & Jeux : Séparés à la Naissance ?

(Comics & Games : Separated at Birth ?)

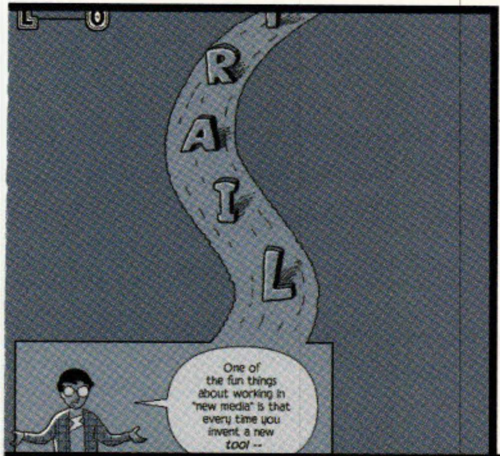
Interrogé sur son travail et ses théories, l'auteur ne s'est pas fait prier pour monter au créneau, et repartir dans la croisade qu'il a lancée il y a sept ans en publiant « L'Art invisible » (voir encadré), un manifeste destiné à faire comprendre le potentiel de la bande dessinée en tant que moyen d'expression artistique et à en analyser les ressorts. On n'a pas besoin de l'entendre longtemps pour comprendre que ce mec-là est un vrai croisé : de ceux qui se battent jusqu'au bout, et avec une passion constante. Remarquez, vu le peu de succès de cet art (les lecteurs réguliers de BD représenteraient moins de 0,1 % de la population américaine !), c'est pas demain la veille qu'il manquera de raisons de se battre, le gars McCloud. Cela dit,



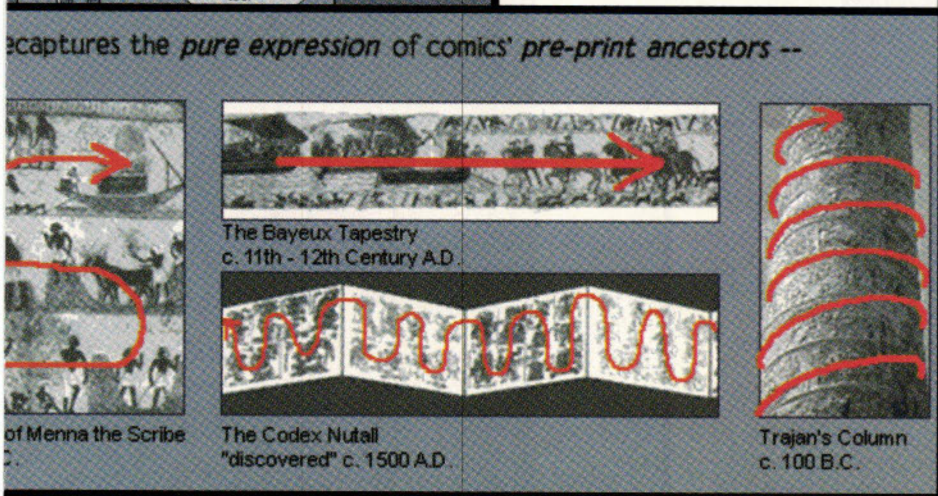
« Mon obsession des échecs » : extrait d'une des œuvres plus personnelles de Scott McCloud que vous pourrez trouver sur www.scottmccloud.com.

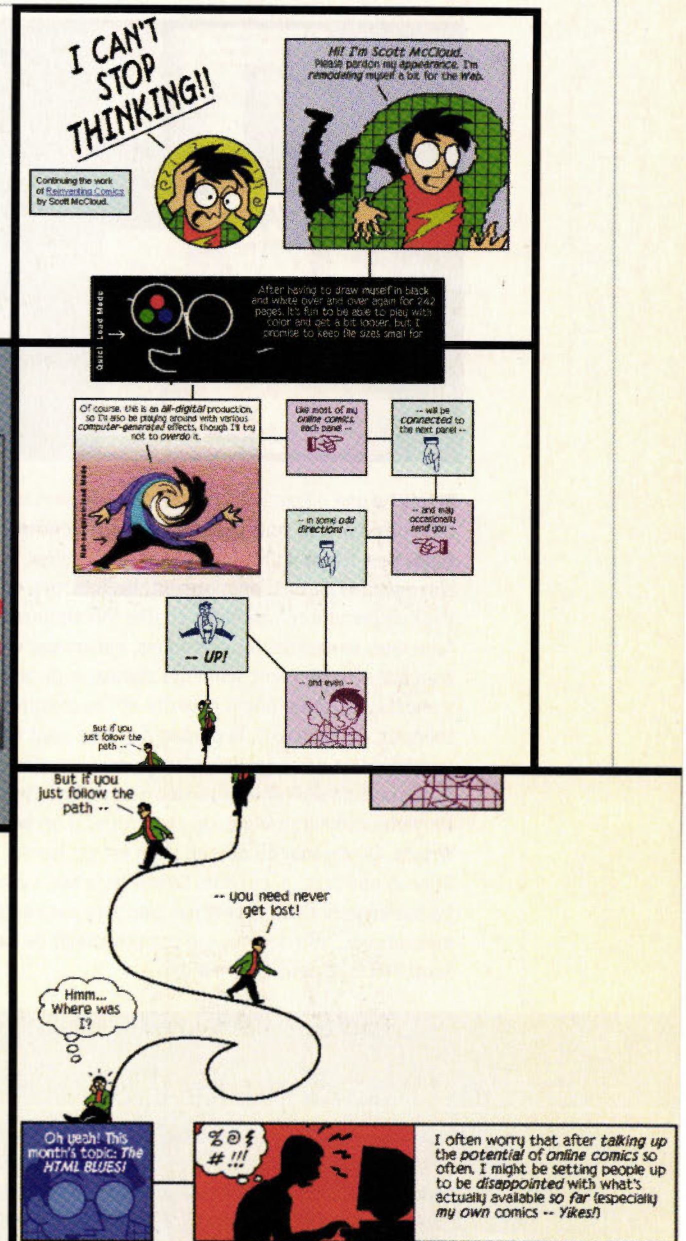


Dans la suite de « L'Art invisible » (qui n'a, hélas, pas encore été traduite en français), Scott McCloud explore les possibilités des nouveaux médias – et notamment d'Internet – pour repousser les limites imposées par les habitudes du passé et les restrictions dues au support papier.



Le rêve de Scott McCloud : retrouver grâce au web l'inventivité et la spontanéité des « premières bandes dessinées ». Les exemples présentés ici sont ceux de la tombe du scribe Menna (Égypte, environ 1 300 avant J-C), de la Tapisserie de Bayeux (Bayeux, fin du XI[e] siècle-début du XII[e]), du Codex Nutall (Mexique, récit précolombien découvert par Cortés vers 1 500) et de la Colonne Trajane (Rome, environ 100 avant J-C).





Régulièrement, Scott McCloud utilise son site web (www.scottmccloud.com) pour tester et développer certaines des idées présentées dans « Reinventing Comics ».

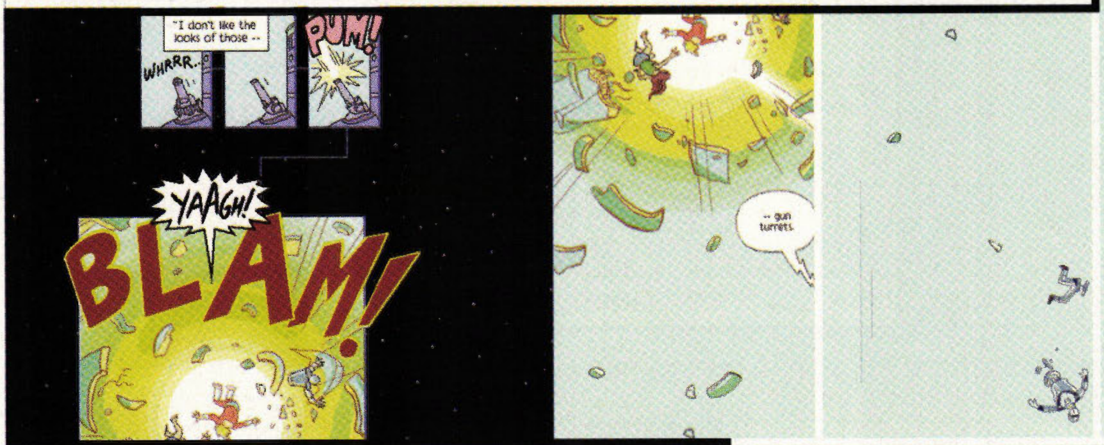
-y a naturellement des différences entre la bande dessinée et le jeu vidéo : les jeux vidéo sont une -orme de loisirs populaire. Quand les gens rentrent chez eux, et qu'ils ont envie d'oublier leurs soucis de -journée, ils préfèrent allumer la télévision et lancer un film ou un jeu, plutôt que d'attraper une bande -essinée. Le jeu vidéo est destiné à devenir un loisir dominant au même titre que le cinéma, alors que -BD semble un peu passée de mode. L'avantage, c'est que personne ne vient l'embêter (cf. les procès -ntentés contre l'industrie du jeu pour incitation à la violence) ; la contrepartie, c'est que très peu -e gens peuvent y faire carrière. Du coup, notre Scott se sent un peu seul... À part quand il rend visite -une bande de développeurs en quête frénétique de repères. C'est ce qu'on appelle avancer en...

...Terrain conquis !

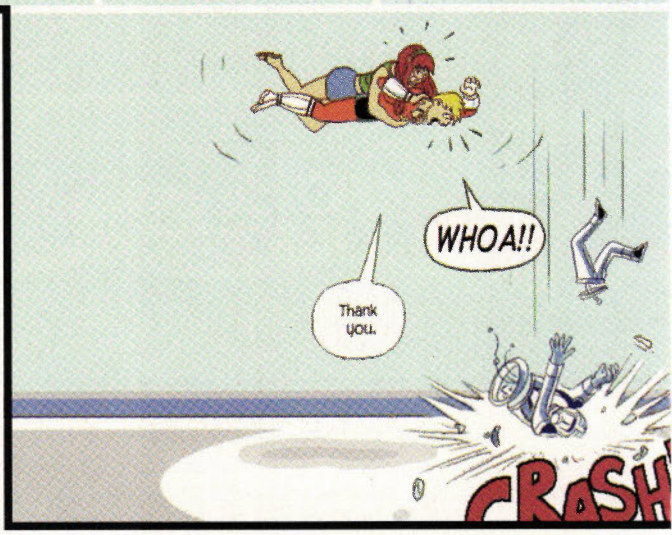
accueilli comme un grand frère un peu fou, Scott McCloud a parfaitement joué le jeu. Il a ri quand on a parlé de la « maturité » de l'industrie de la bande dessinée. Il nous a rassurés quand on s'est inquiété de la réticence de nombreux développeurs lorsqu'on -s questionne à propos de leur « art ». D'après lui, cette incompréhension entre les différents



Poursuivant son exploration des possibilités offertes par le Web, Scott McCloud invente ici la notion de « gradualisme » : la possibilité de révéler une image ou une séquence d'images de manière graduelle, au fur et à mesure que le lecteur navigue au travers de l'histoire. La taille du bandeau que vous voyez ici (extrait de la semaine numéro 3 de Zot! Online) est de quasiment 2 mètres de haut !

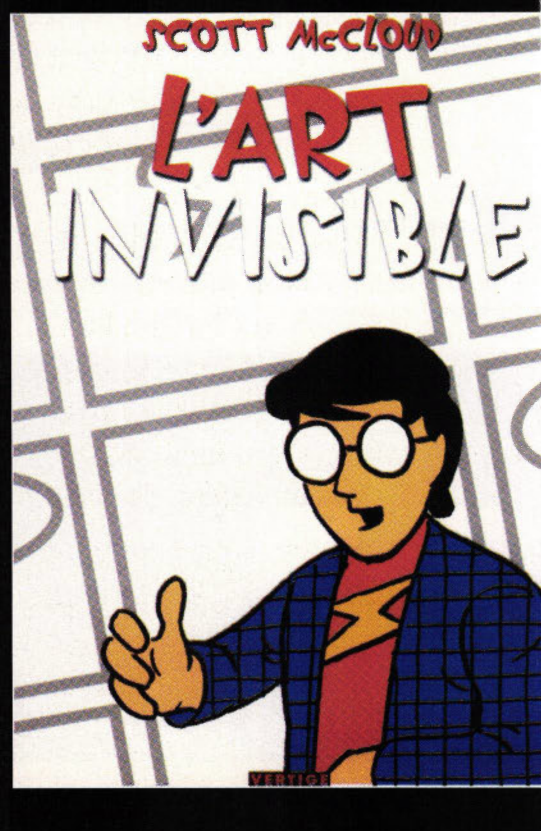






acteurs d'une même industrie se retrouve dans tous les arts, et elle s'exprime partout sous la forme d'un affrontement entre quatre grands types de « tribus » : les formalistes, qui veulent avant tout comprendre comment les choses fonctionnent, les intuitifs, qui ne veulent surtout pas comprendre comment les choses fonctionnent, car ça risquerait de faire rater le miracle, les classiques, qui croient en la beauté du travail bien fait et raisonnent selon des standards de qualité bien précis, et les iconoclastes, qui prônent la vérité et l'honnêteté, et détestent les théories. Évidemment, la plupart des gens sont multi-classés et possèdent un personnalité hybride, mais les affrontements subsistent. Il a essayé de définir le jeu vidéo : un verbe, a priori, car il s'agit de faire. Un verbe comme survivre. Ou construire, si on pense aux jeux de Will Wright. Ou draguer ou danser, si on est au Japon… Il ne sait pas trop. Et nous non plus, à vrai dire. Ce qui reste sûr, c'est que le jeu en est à ses balbutiements et qu'il n'est pas trop tard pour en démonter les mécanismes, afin de mieux le comprendre et de l'améliorer. Scott McCloud peut nous y aider.

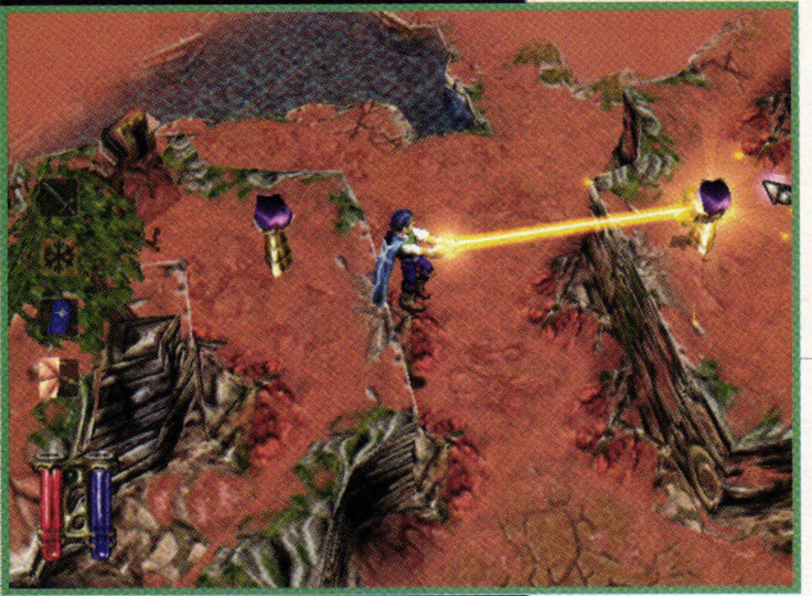
L'Art Invisible

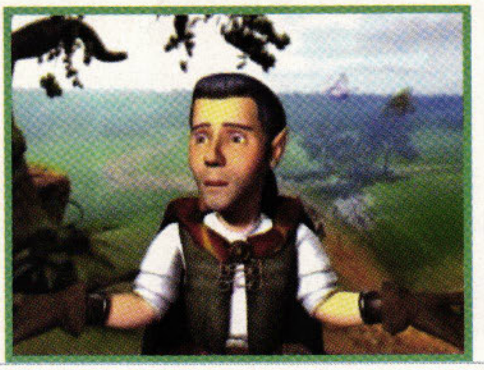


Après avoir créé sa bande dessinée « Zot! », Scott McCloud a sorti en 1993 un livre qui est devenu aujourd'hui un classique : « L'Art invisible » (Understanding Comics) est une bande dessinée qui décortique et questionne son propre matériau. Cette approche analytique, qui vise à comprendre la bande dessinée en tant qu'art, est une vraie petite merveille, et ce à plusieurs niveaux. Premier niveau : pour ce qu'elle apporte à son support. En la définissant d'une manière rigoureuse mais non limitative, Scott McCloud redonne ses lettres de noblesse à ce médium, qui n'a que peu de crédibilité auprès du public américain. Deuxième niveau : pour les champs d'exploration qu'elle ouvre. En donnant une définition très précise de la bande dessinée (« images picturales et autres, fixes, volontairement juxtaposées en séquences »), McCloud exclut du champ de la BD ceux qui font des dessins uniques, par exemple. Mais en contrepartie, comme rien n'oblige la bande dessinée à rester prisonnière du format imprimé dans lequel elle s'enferme aujourd'hui, il ouvre un espace d'exploration absolument immense, dans lequel il s'engage hardiment (voir son site web) et où il nous invite à venir le rejoindre avec la plus grande générosité. Quel talent d'hôte, ce McCloud ! Troisième et dernier niveau (il y en a certainement d'autres, mais c'est là que je m'arrêterai aujourd'hui) : pour la leçon qu'elle donne aux autres arts. En effet, non seulement on rêve de lire (ou de voir, selon la forme sous laquelle il sortira) un traité de ce type sur le jeu vidéo, mais on peut d'ores et déjà puiser, à la source des théories mccloudiennes, de nombreuses idées applicables aux jeux vidéo. Si, si. Allez visiter son site. Ou achetez son bouquin. Ou les deux. Ah, un dernier détail : certains libraires sont persuadés que ce titre est épuisé, mais c'est faux. Il vient d'être réédité et le diffuseur en a des caisses entières, qui n'attendent que nos commandes. À l'assaut !



bêta version





Le jeu sera entrecoupé de quelques cinématiques bien colorées, avec un graphisme bien rond façon Disney. Le genre de choses qui captivent les petits.

Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, une grande importance sera accordée aux dialogues avec les personnages secondaires.



PETE BOULE

TechnoMage

Comme dans Arcanum, on est témoin de la rencontre tumultueuse entre deux mondes, l'un tourné vers la magie, l'autre vers la technologie. Pou l'histoire, les habitants du monde technologique s'appellent des Steamer (des vaporeux, quoi), ceux du monde magique des Dreamers (des rêveux, en somme). Inutile de dire que ces deux sortes d'habitants ont beaucoup de mal à s'encaisser. Cependant, il arrive que certains d'entre eux s'unissent, contre toute attente, et donnent naissance à des technomages, un mélange réussi de toutes les qualités et défauts des deux races.
C'est Melvin, l'un de ces personnages, que l'on devra jouer pour sortir le monde d'une malédiction qui fait pousser des monstres hors de terre, les lâchant, toutes dents dehors, vers des populations innocentes.
Le jeu exploite un moteur 3D qui nous permet de voir notre Melvin sous tou les angles, et de parcourir les 8 différents mondes qui composent l'univers environnant. Le jeu a l'air très rafraîchissant, et bien que le côté rôlistique soit suffisamment travaillé (quelque 200 personnages secondaires à rencontrer), cette petite aventure linéaire est entrecoupée de jeux de plate-forme, course, et autres petits combats au milieu de petits couloirs. La prise en main semble très simple et très souple ; tout à fait le genre de choses bie étudiées pour les esprit légers et les mains frêles de nos jeunes enfants, quand ils seront en âge de savoir lire Si on cherche un jeu vidéo de rôle et d'aventure premier âge, c'est du tout bon pour les enfants. En plus de ça, c'est très joli à regarder, et ne semble pas exiger une bécane de combat. Ça méritera un test pour savoir si notre descendance pourra profiter du joujou.

Technomage est une curiosité manifestement destinée à un public bien plus jeune que nous. L'histoire se déroule dans un univers de hobbits, nains, petite mandragores, elfes, etc. Et vous savez quoi ? Ça a l'air bien sympa.





MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION/AVENTURE/PLATE-FORME ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR SUNFLOWERS SORTIE PRÉVUE FIN JUIN 2001



Lorsqu'on se retrouve dans le noir, on ne voit tellement rien, qu'on imagine le pire. Fort de ce principe, Darkworks lancera prochainement un 4e volet de Alone in the Dark. Ça va sentir bon la chair de poule et la sueur froide !

C'est en 1992 qu'est sorti le premier Alone in the Dark. En gros, ça parlait d'un investigateur du fantastique et du paranormal, Carnby, qui passait son temps à courir après les monstres et les ectoplasmes. L'action se déroulait dans les années 20, dans un univers lovecraftien. On jouait à la troisième personne, et on découvrait, à la lueur d'une lampe-tempête, les quelques saloperies que nous réservait l'aventure. Pour ce quatrième volet, on se retrouve dans un froid mois d'octobre de l'année 2001, dans la peau d'un Carnby relooké, et la lampe-tempête a été remplacée par une bonne torche électrique des familles. Cette fois-ci, les monstres vont en prendre plein les mirettes.



« Bouh ! »

Pour être précis, l'histoire nous envoie sur Shadow Island : un morceau de caillou peuplé de savants fous, et planté au milieu de l'océan, au large des côtes d'un État tellement glauque qu'il pourrait s'agir du Massachusetts. C'est ici que s'est fait dessouder l'un des potes d'Edward Carnby. Nous voil[à] donc à bord d'un pauvre avion de tourisme, en compagnie de Aline Cedrac, une ethnologue qui va elle aussi sur cette île pour traduire de mystérieux textes indiens. Évidemment, l'avion va subir une panne moteur, et les deux

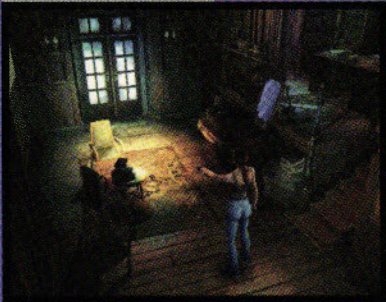
PETE BOULE

Alone in the Dark 4

personnages vont terminer leur voyage en parachute. Voilà donc nos deux protagonistes isolés l'un de l'autre par une foule d'intrigues et pas mal de monstres pas sympas. Ils seront plongés dans une conspiration familiale bien dégueu, dans laquelle les expériences génétiques et la sorcellerie feront bon ménage. Ainsi, on se retrouvera vite confronté à des trucs tentaculaires agressifs, des machins sautillants à la langue acide trop bien pendue, et autres chiens mutants que l'enfer lui-même n'a pas su recycler.

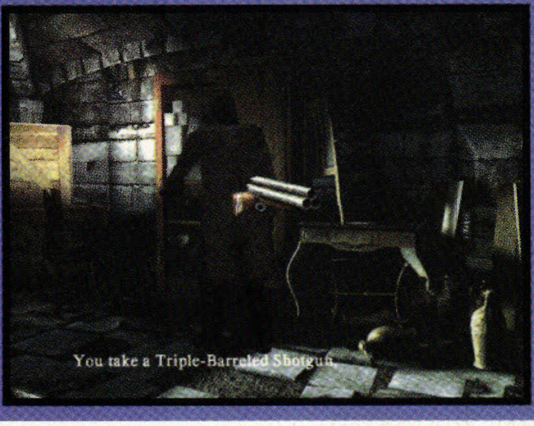
Au début du jeu, on a le choix entre les deux personnages, et bien que chacun d'entre eux puisse visiter les mêmes lieux hantés, il semble que le jeu ne fasse pas dans la répétition stupide d'événements. Si dans une salle, on se retrouve face à des monstres bien baveux lorsqu'on joue Carnby, Aline pourra très bien traverser ladite salle sans pour autant se taper la même confrontation. En matière de gameplay, les deux personnages seront nettement différents. Si Carnby est doué pour l'action, Aline, elle, semble faite pour rencontrer les gens d'une manière plus pacifique, ou encore résoudre une foule de puzzles. Ce sont donc deux aspects distincts du jeu qu'on aura le loisir d'observer, plus qu'un moyen artificiel d'en augmenter l[a] durée de vie. Reste à savoir si cela tiendra la route.

CLAIR OBSCUR ET GROSSE PÉTOIRE





De l'ombre à la lumière, les décors seront très différents. En plus de ça, la présence de la lumière ou de l'obscurité sera d'autant plus utile pour résoudre des énigmes.



L'attirail des personnages est amélioré grâce à l'ajout d'armes au design qui en dit long sur leurs effets.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE MÉSAVENTURES ÉPOUVANTABLES
EDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR DARKWORKS
SORTIE PRÉVUE JUIN 2001

DÎNER AUX CHANDELLES





Le faisceau des lampes révèlera de bien mauvaises surprises. Cependant la lumière permettra aussi de garder un bon nombre de monstres à distance.



Il faudra s'amuser à fouiller méticuleusement le bordel d'une foule de pièces.



Les décors sont surprenants, tant par la méticulosité des détails et la richesse du cadrage que par la finesse des textures.



La moindre ombre rendra soit méfiant, soit parano.

Au cœur des ténèbres

Shadow Island porte bien son nom... Bon, pour les deux cancres du fond, « shadow » en anglais, ça veut dire « ombre », et « island », ça veut dire « île ». Ici, tout est noir. L'extérieur est plongé dans l'obscurité d'une nuit orageuse. Seuls les éclairs déchirent les ténèbres, et la recherche de la lumière devient une quête salvatrice. Malheureusement, si on a la chance de traverser un endroit éclairé, ce n'est que pour contempler un spectacle de ruine et de désolation : les murs sont lépreux, le papier peint qui tentait de les masquer est en lambeaux, les meubles respirent la poussière, y a une foule de cartons remplis de trucs pourris qui s'entassent dans des coins, tandis que des meubles éventrés crachent leur contenu misérable sur un plancher vermoulu. En plus, c'est surpeuplé de monstres. Ici, la lumière est diffusée par des ampoules de 20 watts ; elle n'est en rien salvatrice, mais plutôt révélatrice de toutes les horreurs que peut renfermer cette île. La seule lumière salvatrice proviendra des lampes torches des deux héros du jeu. Celle-ci dévoilera, en 2D temps réel, la véritable nature d'un monde meurtri, noyé dans une lugubre obscurité. Tout ceci pour dire que les décors sont prenants. Littéralement. On a beau ne pas voir grand-chose, la méticulosité de ceux-ci est très poussée. Certes, on a affaire à des décors précalculés, et les angles de vue sont fixes. Mais ceux-ci sont judicieusement choisis, et dans la mesure ou l'architecture même des lieux est extrêmement riche, tout cela contribue énormément à restituer une ambiance digne des meilleurs films d'épouvante des années 20.



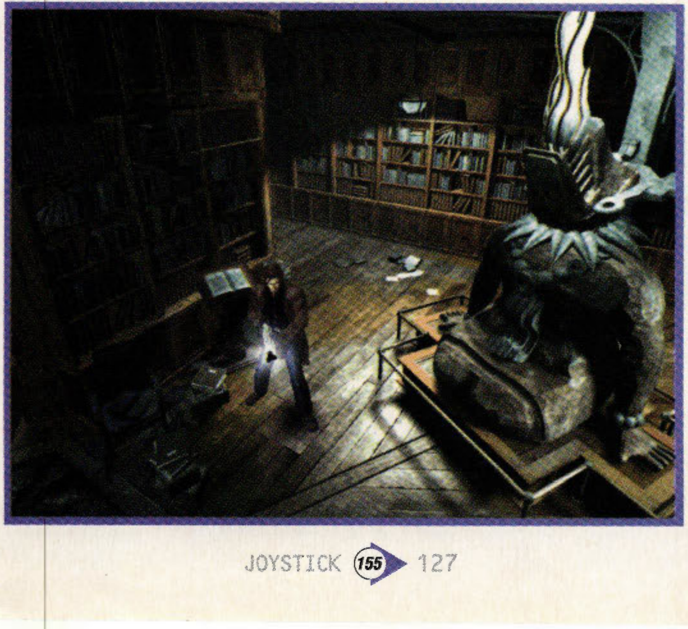
On se sent consolé

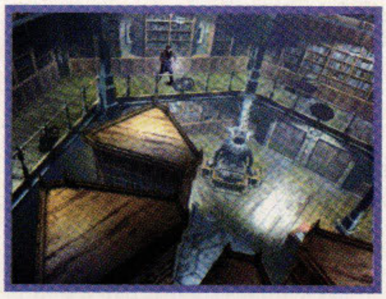
Non, ce n'est pas parce que j'ai un chagrin hypothétique que j'écris ça (et puis, en quoi ma vie personnelle vous regarde-t-elle, bordel ?), mais c'est surtout parce qu'on se bouffe un pur jeu console... On aura donc droit à tout un système « d'amulettes de sauvegardes », et l'ergonomie même du machin demandera l'usage d'un paddle pour le rendre plus confortable. Bon... Ce ne sont que des inconvénients mineurs. Après tout, le coup des sauvegardes ne fera qu'augmenter le stress du joueur, ce qui le rendra d'autant plus sensible à l'ambiance globale du jeu. En revanche, on regrettera la pauvreté de la musique, qui semble être jouée d'un seul doigt sur un pauvre synthé Bontempi. Graphiquement, la version que nous avons reçue ne tourne qu'en 639x480. Même dans cette faible résolution, tout le monde a été étonné de la finesse du graphisme. On attend avec impatience une version optimisée du jeu ; selon nos sources (« Joypad »), il paraît que ça déchire sur Dreamcast (800x600). Maintenant, est-ce que le jeu tournera dans des résolutions supérieures sur nos PC ?



Et la lumière fuse !

Certes, c'est un jeu console. Certes, c'est un jeu d'aventure. Mais ce sera sans doute le plus abouti de sa catégorie, tant la beauté des décors s'annonce surprenante. Et dans la mesure où les personnages s'intègrent bien dedans, on n'a pas à se plaindre. En plus, l'idée de nous faire découvrir les lieux à la lumière d'une simple torche garantit quelques effets de surprise bien pensés, qui consolident d'autant plus cette ambiance oppressante. En tout cas, ce volet a beau nous rappeler un énième Resident Evil, il est quand même bien plus beau que ce dernier, et risque de lui voler la vedette... Ce qui au fond n'est que justice, puisque c'est le premier Alone in the Dark qui a initié le genre « survival/horreur ».

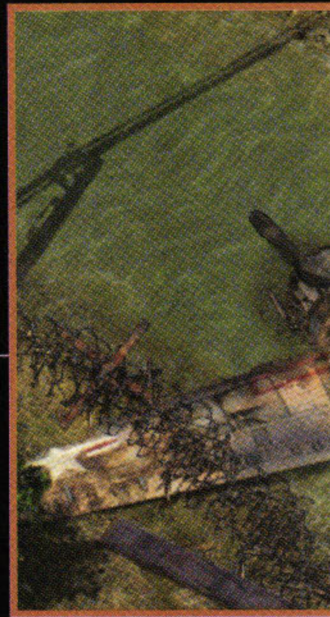




bêta version

bob arctor

Commandos 2



Des maps de plus en plus travaillées.



Chaque intérieur de bâtiment recèle de nombreuses cachettes permettant une évolution silencieuse du voleur.



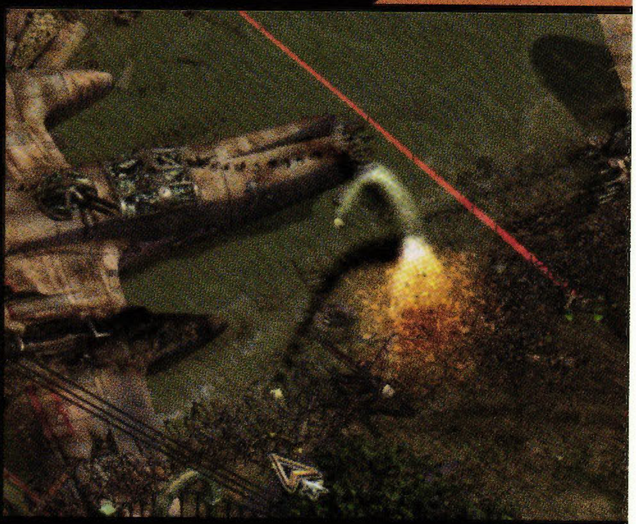


MACHINE PC CD-ROM
GENRE REFLEXION
EDITEUR EIDOS
DEVELOPPEUR PYRO STUDIOS
SORTIE PREVUE JUIN 2001

À quelques milliers de kilomètres d'un Quake 3 Arena ou d'un Delta Force, il existe un jeu espagnol en isométrique qui fait la part belle à la subtilité et à la réflexion. Ce titre déjà mythique – j'ai nommé Commandos – revient ici dans sa deuxième version, attendue au tournant par des hordes de fanatiques.









L'écran d'inventaire du personnage et celui du contenu d'une caisse.

Le succès qu'a connu le premier Commandos est assez ahurissant. Édité par Eidos, ce jeu d'un développeur espagnol inconnu à l'époque, Pyro Studio, à innové tant par son originalité que par sa réalisation quasi parfaite. En effet, à l'heure où tout le monde visait un gameplay à la Quake, quelques gros ibères moins fainéants que les autres renouvelaient le genre isométrique en nous offrant l'un des principes de jeu les plus réussis de ces dernières années. Trois étés ont passé depuis mon voyage en terre madrilène. Depuis lors, les gars de Pyro ont fait du chemin et ont connu le feu des projecteurs. Il faut dire que la somme d'innovations apportées par Commandos dans le monde du jeu est assez inestimable : on pense immédiatement à Desperado, son fils illégitime, mais aussi à toute cette génération de jeux qui, comme Dark Project, ont mis en avant la subtilité et la discrétion plutôt que le lance-roquettes ou le trou en pleine tête. Pour ceux qui auraient manqué le début, Commandos est un jeu hautement tactique, mêlant action et réflexion, où le joueur dirige successivement des hommes composant une équipe des force spéciales au début de la Seconde Guerre mondiale. Comme dans les films de guerre des années 60, chacun des protagonistes possède une spécialité bien à lui, ainsi que des « pouvoirs » uniques. Le jeu se déroule sur le fameux principe du chassé-croisé, plus connu sous le nom de « l'aigle et la souris ». Le joueur se dissimule la plupart du temps de ses amis vert-de-gris et tente d'accomplir des objectifs : recherche de plans indispensables pour le bon déroulement du débarquement, grande évasion d'un camp de prisonniers, ou mise en œuvre d'un sabotage ferroviaire.



Les intros des missions sont réalisées grâce au moteur du jeu.





Ne vous y trompez pas : ce réticule est bien celui d'un sniper allemand.

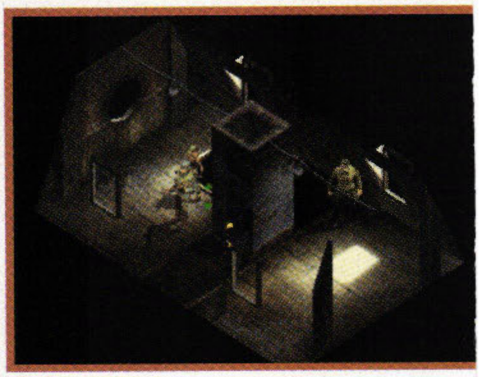
REFONTE TOTALE du moteur

L'une des nouveautés les plus attendues par les fans était sans doute le passage d'un jeu purement 2D à la 3D. Plus qu'une simple évolution, que la plupart des titres à épisodes semblent connaître un jour ou l'autre, le passage à un monde que l'on peut examiner sous toutes ses coutures ajoute au gameplay des possibilités inouïes.



Vue aérienne de la moitié d'un scénario. Le réussir dans son ensemble demandera quelques bonne heures et une planification parfaite.

Dans les zones intérieures, on pourra faire tourner le déco librement, sans les contraintes imposées aux autres endroits du jeu.



Encore plus d'hommes à diriger, un contrôle au clavier pour une maniabilité optimale : deux des points forts du jeu.

PLUS LOGIQUE, MOINS HASARDEUX, PLUS MIEUX

L'impression que Commandos 2 m'a laissé en deux (grosses) missions est le suivant : le principe et le déroulement des parties semblent bien plus aboutis et bien plus mûrs que dans le premier jeu. En effet, dans Beyond the Ennemy Lines, il fallait souvent progresser dans les missions, étape par étape, en se faisant abattre toutes les dix minutes, en déclenchant une alarme, ou en passant près d'un bâtiment d'où sortaient justement 50 soldats parlant un dialecte fortement germanique. Dans cette suite, les deux missions que j'ai effectuées offraient une bien plus grande impression de logique, et moins de place aux décès survenant injustement. Ici plus que jamais, il faut planifier une infiltration à l'avance, en étudiant non seulement le mouvement des patrouilles et l'angle de vue des ennemis, mais aussi en évaluant ce qui se trouve à l'intérieur des immeubles (snipers planqués dans un grenier, etc.). Dans ces nouveaux scénarios, le nombre de solutions alternatives données pour un même objectif est souvent important, et on trouve souvent ces dernières au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu.

Première constatation : on n'oriente pas vraiment la carte comme on le désire, mais on peut la tourner dans quatre directions différentes. Même si quelques frustrations naissent de cette limitation, on couine un peu moins en imaginant la montagne de boulot qu'il aurait fallu aux programmeurs pour concevoir chaque élément de l'accastillage sous 3DStudio. D'ailleurs, les personnages gardent leur aspect de sprite qui s'intègre remarquablement bien au reste. A contrario, lorsque l'on zoome fortement sur la carte, on a l'impression de regarder une image de synthèse des années 70, à savoir un gros amas de pixels figurant tout autant le « Radeau de la méduse » en Lego qu'un G.I. en train de poignarder son ami Karl-Heinrich. Mine de rien, voilà que je viens de citer tous les points négatifs du jeu entrevus dans cette version bêta. Le reste est tout particulièrement réussi ; les décors, par exemple, sont encore plus ahurissants dans le premier volet, et l'énorme talent des designers de Pyro est parvenu à donner un aspect encore plus « diorama » que dans Beyond the Enemy Lines. Plus que dans tout autre jeu, le vide est absent : chaque parcelle de terrain est parsemée de détails infimes. Nous le verrons plus tard, ces éléments sont loin d'être tous inutiles : nombre d'entre eux fonctionnent comme une composante du gameplay, ou pourront être utilisés par les soldats pour mener à bien leur mission. D'une façon générale, de nombreuses nouveautés dans l'aspect graphique de ce jeu m'ont épaté : les effets 3D omniprésents, les motion blur autour d'un personnage, et j'en passe. Mais l'un des plus beaux ajouts est certainement le petit écran qui s'ouvre dans l'interface lorsqu'on regarde à travers une fenêtre, ou par la serrure d'une porte. Ce qui apparaît alors n'est pas autre chose qu'une représentation purement et réellement tridimensionnelle du lieu. Ainsi, il devient possible de repérer la position des ennemis avant même de rentrer dans une pièce, autant que la direction dans laquelle ils regardent. C'est utile et assez ahurissant, et on se demande un peu naïvement pourquoi tout le jeu n'a pas été conçu sous cet angle.

Un terrain DE JEU ENCORE plus énorme

Côté gameplay, la grosse nouveauté concerne les scénarios. Bien loin de rapetisser, ils voient encore leur taille augmenter, proposant notamment de nouvelles aires de jeu que sont les intérieurs des bâtiments. Oui, vous avez bien lu : on pourra accéder à chaque immeuble, et dans une certaine mesure (avec le voleur), il sera même possible d'escalader les murs, de passer par les fenêtres ou de grimper sur les toits. Le fait de pénétrer dans un des bâtiments ouvre une zone de jeu indépendante de l'extérieur. Cette zone contient objets et ennemis ; ces derniers sont parfois postés près d'une fenêtre, s'exerçant aux tirs à la palombe au 7.92.
La progression d'un commando à l'intérieur d'un édifice est tout aussi suggérée qu'à l'extérieur : ici plus qu'ailleurs, les bruits alertent les occupants

de l'endroit, tout spécialement s'il s'agit d'une détonation. Là où cela se complique, c'est que chaque immeuble et ses étages sont bâtis d'un seul tenant. Il est d'ailleurs possible d'examiner ce qui se trouve dans la cave ou dans le grenier, en jetant un coup d'œil en haut ou en bas d'une échelle. Dans la plupart des jeux, on a un peu l'impression de pénétrer dans une maison témoin et on se retrouve en face de deux cas d'école : soit trouver un mobilier quasiment absent ou disposé d'une façon idiote, soit se matérialiser devant le vide interstellaire laissé par le passage d'un camion de déménagement. Commandos 2 remplit les extérieurs tout autant que les zone intra-muros de notre terrain de jeu. Ce n'est pas si innocent car, si un simple guéridon servira de cachette à une unité discrète, un meuble créera un angle mort tout autant qu'une porte entrouverte, et un coffre suffisamment large pourra devenir la cachette du commando téméraire. Les caisses et conteneurs font aussi partie de l'ordinaire du soldat en temps de guerre. Bien plus que de servir de simples faire-valoir aux talons de Lara, ils ont la particularité de contenir des objets comme des armes, des plans, ou tout ce dont vous pouvez avoir besoin. La fouille quasi systématique d'un endroit et la découverte d'un objet pourront ouvrir la porte à autant de solutions alternatives pour réussir une mission. Chaque soldat possède un sac à dos avec une place limitée, dans laquelle on peut placer toutes ses petites découvertes.

Du NOUVEAU à la DRH

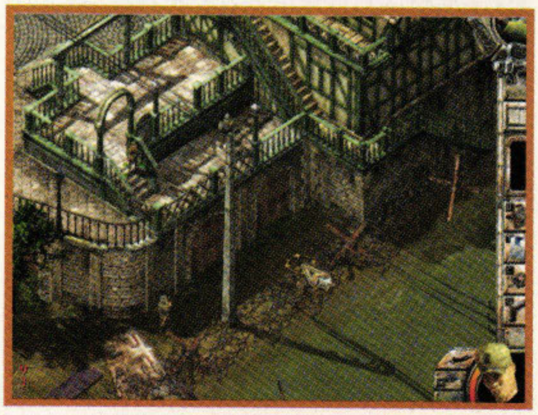
Côté ressources humaines, des renforts arrivent et viennent compléter la fine équipée des six hommes qui étaient sous votre contrôle dans le premier jeu. La première de ces recrues est Natasha, la fille un peu garce sauvée dans l'add-on Le sens du devoir. Comme dans ce dernier, ce soldat maquillé pourra tout aussi bien assassiner l'adversaire à coups de pic à glace que détourner son attention en levant haut la cuisse façon Folies Bergères. Un autre personnage, que je n'ai pas encore vu : un bull-terrier répondant au nom de Whisky. À dire vrai, non, pas vraiment ; il est en vérité tellement con qu'il ne répond même pas à son propre nom mais à un sifflet à ultrasons que portent les commandos. Ce iench pourra servir de relais entre les soldats, de messager et aussi de force d'attaque. À ce propos, je me permets de vous rappeler qu'un bull-terrier est l'un des trois éléments entrant dans la composition du pitbull (les éléments restants étant un maître abruti et un sachet de mozzarella). Mais le nouveau venu, celui qui va faire des ravages parmi les cœurs, est un petit Français surnommé Lupin. Comme son nom l'indique à peine, ce dernier est un spécialiste de la cambriole de haut-vol. Tout d'abord, il se déplace deux fois plus rapidement que tous les autres commandos et peut accomplir des actions à la même vitesse. Parmi ses compétences spéciales, il peut jouer au téléphérique en se suspendant aux lignes télégraphiques, passer par les fenêtres, évoluer d'une façon totalement discrète en se plaquant contre les murs ou encore les escalader. En bref, c'est l'homme rêvé pour les infiltrations en tout genre, notre bras armé pour infiltrer un bâtiment tout en douceur, ou plus prosaïquement pour récupérer les plans hyper-secrets de Klaus Schnell cachés dans un coffre au fin fond de la kommandantur. Pareillement, il ne dédaignera pas faire les poches des ennemis inattentifs, subtiliser leurs armes ou les rendre inoffensifs. Après avoir pris le monsieur en main (oui, tester des jeux demande parfois de passer outre ses préférences sexuelles), revenir contrôler un autre membre du groupe est bien pénible tant chacun se déplace lentement en se faisant voir par toutes les forces ennemies en présence.

LE GRAND RETOUR DU JEU AU CLAVIER

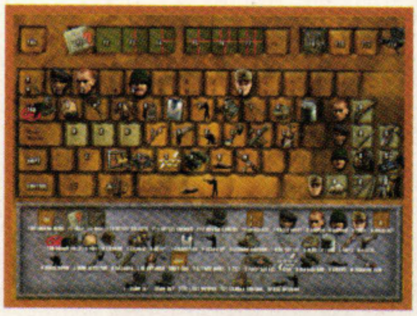
Côté interface, que du bon. Ici, on ne perd plus son temps à chercher l'icône sur laquelle « il faut absolument cliquer sous peine de crever dans la demi-seconde qui suit alors qu'une escouade allemande piétine notre frêle petit corps ». Non ici, tout marche au raccourci clavier. Bien sûr, si vous êtes un peu maso et que vous avez l'habitude de vous faire harnacher, bâillonner, puis corriger à l'aide d'un martinet en cuir aux lanières trempées dans de l'eau salée (comme moi), vous pouvez toujours utiliser les boutons situés sur le côté de l'écran.

TOUT ÇA pour très BIENTÔT

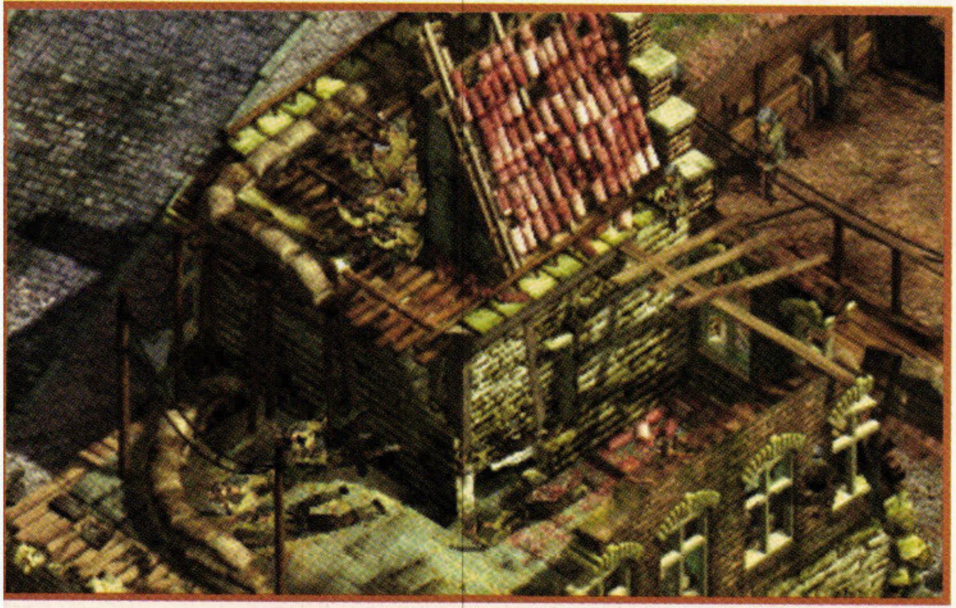
Le jeu final devrait comprendre une douzaine de missions (chacune d'elles pouvant durer entre une et six heures) se déroulant sur l'ensemble de la zone de guerre 39-45. On visitera, entre autres, la super prison de Colditz, un porte-avion japonais dans le Pacifique, le pont de la rivière Kwai ou d'Avignon, je les confonds toujours. En conclusion, contre toute attente, et même après avoir vu l'impressionnant Desperados, il s'avère que cette deuxième mouture du jeu de Pyro Studios pourrait lui succéder sans difficulté. Il semble avoir tout ce qui faut pour renouveler un genre qu'il a lui-même créé. Bien loin de se reposer sur leurs lauriers, nos copains madrilains se sont remis au travail pour de bon, refondant en profondeur leur moteur et reprenant le graphisme de zéro tout en améliorant un gameplay qui a fait date. Reste à juger le jeu sur son ensemble : les missions friseront-elles l'infaisable comme celles du premier add-on du jeu ? Les « rôles » seront-ils bien distribués, au point de forcer le joueur à incarner toute la bande, au lieu d'un seul et même personnage ? La chose tournera-t-elle correctement ? Sur un Celeron 500 avec une TNT2, la bêta ramait quelque peu, mettant un certain temps à afficher l'ensemble du décor sous plusieurs angles. Bien loin d'être inquiétant à ce stade (la bêta était peu avancée), ce défaut, s'il perdurait, pourrait s'avérer catastrophique pour le jeu. Le suspense est insoutenable.



Pour traverser la rivière, on a plusieurs solutions : grimper sur une bouée canard, nager après avoir coupé les barbelés, traverser sur le pont ou accroché aux fils télégraphiques.



L'écran des raccourcis clavier. Plus qu'explicite.



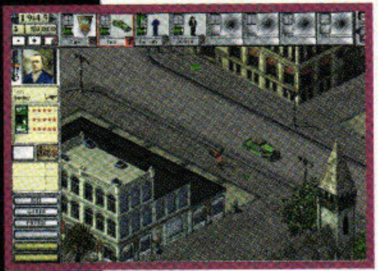
On a grand-peine à croire que de tels décors puissent se voir sous quatre angles différents.

bêta version





On aura accès à l'étendue de son territoire à travers toute une série de cartes.



On pourra tirer d'une voiture, c'est plus sport de tirer en mouvement.

PETE BOULE

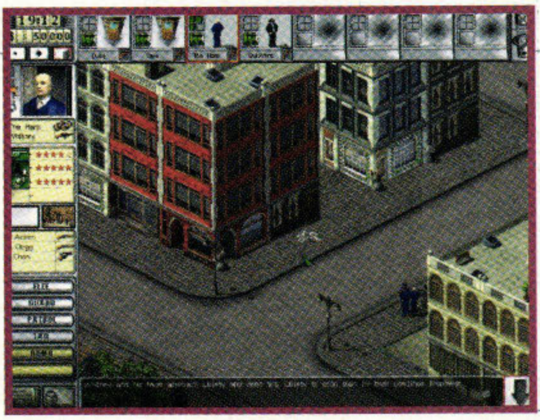
Gangsters 2

Gangsters était tellement complexe dans son interface et son système de tour par tour calculé en semaines, qu'on arrivait vite au n'importe quo Forts de ce que la presse et les joueurs ont pu leur dire, les gens de Hothouse Creations - le développeur - ont décidé de tout remettre à plat afin de faire une suite beaucoup moins confuse. Gangsters 2 va donc sortir avec une toute nouvelle interface, et cette fois-ci en temps réel. En gros, ça nous remettra dans les années 30, dans la peau d'un p'tit malfrat qui décidera de venger la mort de son père « injustement » mitraillé par des concurrents, spécialisés eux aussi dans le trafic d'alcool frelaté. On nous garantit quelque chose de plus souple d'emploi, dans lequel on pourra, à travers plusieurs écran de jeu, gérer son territoire, tout en surveillant l'ensemble de ses troupes en temps réel. Voilà pour la théorie, mais en pratique, d'après ce que la bêta laisse supposer, c'est mal parti. Et qu'on ne nous fasse pas croire que l'interface sera repensée pour la version finale. Comme son prédécesseur, Gangsters 2 est une rareté dans le jeu vidéo : son interface a été conçue pour les poulpes. Bien que les options soient suffisamment nombreuses pour le rendre intéressant, l'interface permet de ne rien faire, à part peut-être constater son impuissance. Bien sûr, je me suis tapé au passage l'un des plus pénibles tutoriaux qui puisse exister sur cette planète et la lecture des cent cinquante pages du manuel envoyé avec la version : rien n'y a changé. Ce jeu, qui demande un certai sens de la gestion d'équipe, réclamerai la plus grande des souplesses dans sor interface, afin de rendre le gameplay agréable. Ici, l'interface est complètement foirée. C'est d'autant plus préoccupant que résident là 90 % de l'intérêt du jeu.

Il y a des moments où l'on se dit que certains produits sont tellement mauvais que la suite ne peut être que meilleure. On a bien tort de penser ça...



Truc rigolo : lorsqu'un quidam se fera dessouder, il ne restera de son corps qu'un élégant et discret détourage à la craie « made in police criminelle ».



MACHINE PC CD-ROM
GENRE INDÉFINISSABLE ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR HOTHOUSE CREATIONS SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 2001

bêta version

bob arctor



Un jeu d'origine française mêlant les meilleurs moments de Civilization d'Imperialism et de Colonisation, c'est possible ? Oui, et pas forcément sur une autre planète.

Europa Universalis





Une avancée technologique évidente.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE ÉCONOMIQUE.
ÉDITEUR
UBI SOFT
DÉVELOPPEUR
PARADOX ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE JUILLET 2001

Quelque temps après la sortie de Civilization, les jeux d conquête et de domination mondiale ont plu par grappes de dix sur les présentoirs des magasins. Pourtant, ces dernières années, les amateurs du genre sont, à juste titre, restés sur leur faim. Ainsi, le dernier jeu ambitieux de ce genre était sans doute la dernière version d'Imperialism à l'interface toujours aussi abominable (je ne compte pas Call to Power, moins « jeu de plateau » dans sa conception). Le fait que le genre « économico-diplomatique » soit un peu passé de mode est assez regrettable en soi ; je me rappelle mes longues heures passées sur Machiavelli, The Prince (Microprose), à incarne un doge ou même le Saint-Père, en balançant mes menace de croisades à quiconque tentait de percer mes bulles papales.

Rares sont les jeux mêlant diplomatie, colonisation, religio et évolution. Europa Universalis raconte l'histoire des nations du vieux monde sur une période de l'histoire s'étendant de la découverte de l'Amérique (1492) jusqu'à l'avènement de la canaille régicide (1792). Une bonne idé puisque le nombre d'événements politiques et religieux s'étant déroulés sur cette période est tout simplement gigantesque. Europa Universalis est un titre très complexe et complet, et tenter de rentrer dans les détails sur un nombre de pages limité devient une véritable gageure.

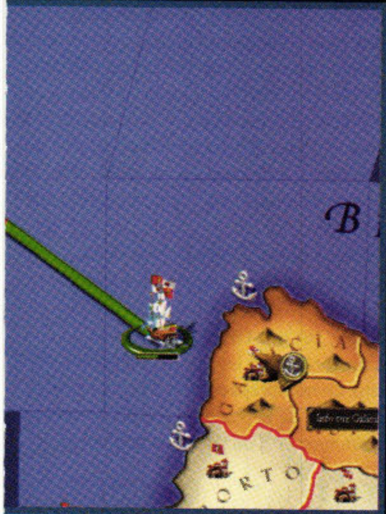
Histoire D'EXPLORATIONS

Selon le scénario choisi, le nombre de nations que l'on pourra incarner sera impressionnant. Celles-ci possèdent des caractéristiques qui varient légèrement de l'une à



es mystères de l'Afrique : les zones claires ont inexplorables à cette époque.

l'autre, ces différences pouvant encore être potentialisées par la présence d'un leader à la politique bien établie. La carte d'Europa Universalis comprend plus de 600 régions du Globe. Chacune d'elles possède un nom (y compris les cases de mer), un climat, une géographie, des caractéristiques économiques, et même parfois des habitants et une démographie propres. À cette époque, l'ensemble du Globe n'est que partiellement exploré. Les zones de Terra Incognita sont innombrables et les premières découvertes se font grâce au canotage, faute de mieux. Heureusement, vers le début du jeu, on commence à disposer de vaisseaux rapides. Les premières phases de la partie concernent généralement l'exploration dont les buts sont multiples : découvrir des régions neutres ou à coloniser, rechercher une zone précise où l'on doit accomplir une mission ou, plus prosaïquement trouver des raccourcis sur les océans. Ici, il ne s'agit pas d'avancer zone par zone à chaque tour, tout en découvrant une nouvelle case de terrains : la navigation est rendue périlleuse par des événements comme les tempêtes, et les hommes sur des vaisseaux peu entraînés ne survivent pas à un voyage transatlantique improvisé en quelques heures. Mais quand même, imaginez tous ces beaux marins au torse nu, bien dessinés : une demi-heure après le début du jeu, toutes les aventures semblent déjà permises (mhhh... tu aimes les films de gladiateurs ?). Bien étrangement, la colonisation se fait rarement sans heurts. Le principe de base est de débarquer dans une zone pleine de natifs (qui se transformeront souvent en martyrs dans l'année) avec des troupes, et de réduire peu à peu ces derniers en poussière en établissant une colonie ou un comptoir commercial. Pour développer une colonie rapidement, il suffit d'amener par bateaux ou chariots des familles pour l'agrandir, jusqu'à ce qu'elle atteigne la taille d'une petite ville. On peut aussi jouer au pacifiste et intégrer les populations indigènes dans cette dernière. Et Cela d'autant plus vite qu'on aura généralement réussi à les convertir à la religion d'État de notre nation.



Les déplacements sont clairement indiqués et sont subdivisés par des marques indiquant le nombre de semaines que dure le voyage.



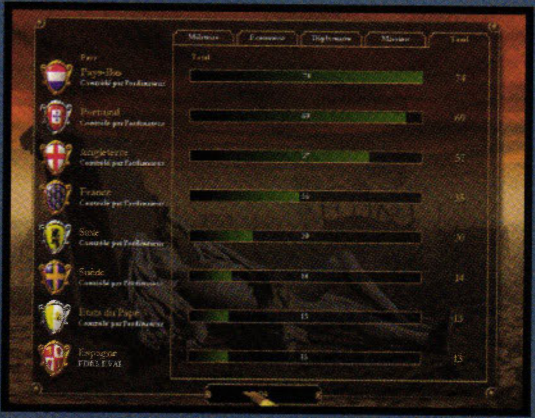
DIPLOMATIE et VATICANAT

Les croyances justement, parlons-en : pour les catholiques avant la réforme luthérienne, pas de problèmes (ou presque). C'est après que tout se gâte, alors qu'il devient possible de changer l'orientation religieuse de notre pays, et du même coup de ses colonies, en risquant de provoquer la colère de nos coreligionnaires. Le type de foi devient alors un élément qui rentre en compte dans la donne diplomatique, tout spécialement parce qu'il est possible d'imposer à une colonie un rejet total ou partiel des autres religions. On fera cela histoire d'attiser leur haine et de préparer les conflits futurs, mais aussi dans le but de profiter des avantages et pouvoirs inhérents aux différentes écoles de pensée (saviez-vous qu'en temps que musulman chiite, je bénéficie de deux colons supplémentaires par an ?). Les relations diplomatiques entre les pays sont véritablement le noyau du jeu : de nombreuses options existent pour améliorer ou dégrader





ette carte montre les différentes religions et les schismes aux abords de l'Allemagne.



SUPERPOUVOIRS

Que serait un jeu historique sans développement technologique ? Ici, on répartit les recherches entre plusieurs domaines allant de l'art de la construction navale, à la politique intérieure (pour une meilleure stabilité civile) en passant par les améliorations d'infrastructures ou les perfectionnements commerciaux. À chacun de ces domaines appartiennent des progrès qui rajouteront telle ou telle possibilité à la nation les ayant découverts. Par exemple, le développement des méthodes commerciales, vers leur dixième niveau, permettra de se lancer dans des blocus. C'est l'équivalent, ou presque, des « Merveilles » d'un Civilization où une plus grande place aurait été laissée à la logique et à l'aspect historique.



La liste des missions qui vous sont proposées. À vous de les accepter ou non.

MAIS, COMMENT ON GAGNE ?

À chaque instant, on active une sorte de base de données de missions auxquelles on peut avoir accès quand on le désire. Ces dernières fonctionnent comme des paris un peu risqués. Leur objectif peut être de conserver une région du monde aux couleurs de sa nation, d'aller guerroyer avec un peuple situé à 6 000 kilomètres de distance ou d'arriver à faire un mariage royal avec telle ou telle dynastie. Une fois cette tâche menée à bien (elles sont souvent limitées dans le temps), on gagnera des points de victoire.



L'écran de contrôle des progrès.



La vue des productions par régions.



les relations d'amitié entre deux peuples, pour forger des alliances, pour préparer des guerres, ou même pour jouer les usuriers en accordant de prêts-relais 10 % aux royaumes les plus pauvres. Tout passe bien sûr par l'échange de diplomates, l'envoi de lettres d'introduction, le commerce et le alliances. Ainsi, il est possible d'organiser des mariages royaux qui obéissen à des règles très strictes. Pour exemple, il faut être de la même religion que son conjoint pour convoler en justes noces, à l'exception du noble orthodox qui peut tout de même épouser une catholique. Tiens, c'est marrant, cette tradition royale a survécu jusqu'à Monaco, où les princesses peuvent se marier avec leur garde du corps sans pénalités. Comme dit plus haut, le comptoir commercial peut être une remarquable alternative à la colonie, pour peu qu'on réussisse à le protéger contre les attaques des natifs. Il est tout d'abord plus simple à établir sur une terre, mais de plus, il pousse les valeurs économiques de la région à leur potentiel le plus élevé. Ouvrir de nombreux comptoirs dans de nombreuses colonies potentielles peut permettre de se retrouver en un rien de temps à la tête d'un monopole sur un produit précis, et alors de commencer à dicter sa loi commerciale.

La chronique DU DÉNUEMENT GRAPHIQUE

Graphiquement parlant, il est clair que ce produit ne demandera pas de Nv20 pour fonctionner correctement. Le scrolling est très fluide, les animations et les bruitages réduits à leur plus simple expression. La carte du jeu ressemble à s'y méprendre à celle de Risk, les détails en sus. L'interface est ici tout à fait réussie et simple : les déplacements des troupes et navires y sont montrés clairement. Côté gameplay, la transition d'un jeu au tour par tour en temps réel semble avoir été menée à bien. Une mention particulière pour la gestion des messages et des événements qui rend possib à tout moment l'établissement des préférences sur un type de message préci On peut alors le désactiver totalement, décider de mettre le jeu en pause automatiquement à son apparition, et j'en passe. Utile et ingénieux.

ATTENTION, jeu méchant

Très clairement, Europa Universalis ne s'adresse pas au tout venant. Son apparence qui le fait ressembler de loin à un jeu MB ne doit pas vous donne l'idée saugrenue de l'offrir à votre chère tête blonde de 5 ans, à moins que vous vouliez lui faire une bonne blague. À dire vrai, ce jeu ne semble pas no plus s'adresser à ceux qui aiment les parties assez courtes (et ce, même si l'on trouve des scénarios express d'EU) mais tout particulièrement à ceux qui sont prêts à passer au grand minimum une dizaine d'heures devant un PC et une carte assez austère. L'apparente simplicité recèle des trésors de subtilité dans le gameplay. En fait, on ne perd pas la tête à cause du nomb d'options offertes à chaque instant (encore que…), mais plutôt à cause du nombre de règles qui s'appliquent à de nombreux cas particuliers. Ces derniers ne sont pas forcement visibles, puisque pris en compte d'une façon automatique par l'ordi, mais ils apparaissent néanmoins dans les 120 pages de règles du jeu.

Clairement, il semble qu'on ait affaire à un produit testé et re-testé dans se moindre recoins pour y dénicher les illogismes ou les bourdes historiques. Là où on tombe carrément des nues, c'est en apprenant que ce titre est en fait une adaptation micro d'un jeu français homonyme créé par Philippe Thibault. Ça devait pas être simple, de jouer à tout ça avec des dés et des pions en carton.

LIBERTÉ, FRATERNITÉ, COMMUNAUTÉ

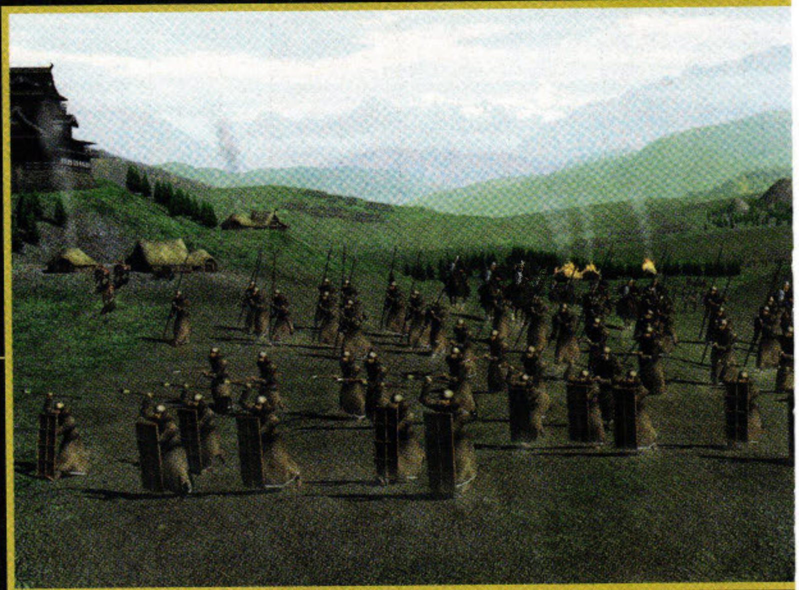
Europa Universalis est déjà sorti il y a quelques mois dans les autres pays du monde. Tout en vous faisant remarquer qu'une fois de plus, la France est toujours servie en dernier question jeux, je tiens à vous faire comprendre que ce titre a eu le temps de mûrir et de rassembler une petite communauté de fans autour de lui. La plupart d'entre eux se réunissent sur la page officielle du jeu au www.europa-universalis.com. Heureusement, les francophones n'ont pas attendu la sortie hexagonale de ce jeu pour y jouer et contribuer aux nombreux forums de discussion sur les règles (que je vous encourage vivement à consulter). On y trouve des tas d'aides sur la stratégie, ainsi que de légitimes interrogations sur la diplomatie, comme celle-ci : « En tant que Suédois, j'ai tenté en vain de me faire des amis, surtout Turcs d'ailleurs. » Côté download, on trouve quelques patches pour corriger les nations pouvant participer à la grande campagne (rajoutant des pays jouables) mais aussi des scénarios très courts d'inspiration historique. Côté add-on, le jeu semble très ouvert. Pourquoi ne pas en profiter ?

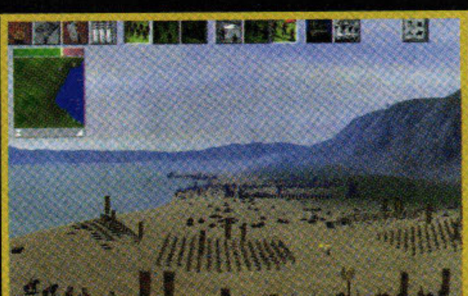
bêta version

inspecteur clouzot

Shogun

l'invasion mongole







MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR CREATIVE ASSEMBLY
SORTIE PRÉVUE JUIN 2001

Peu de choses me font encore réagir. L'annonce par le Dalaï Lama que son successeur sera une femme, le parfum d'un camembert artisanal, ou la sortie d'une extension pour Shogun : Total War sont pourtant de celles-là...



De nouveaux bâtiments vous permettront d'entraîner des troupes existantes et d'inculquer à vos généraux les préceptes de Sun-Tzu.





Ceux qui pensent que Shogun est le nom d'un club échangiste à Genève peuvent retourner à leurs saines occupations. Les autres, qui ont passé des nuits à jouer à Total War en pestant sur son côté diplomatique limité mais qui ont inlassablement recommencé les batailles et les campagnes peuvent se réjouir. L'extension arrive et elle apporte son lot de nouveautés. Bien que son titre mette clairement l'accent sur le seul scénario fictif disponible, c'est en tout quatre nouvelles campagnes historiques qui nous sont proposées et qui se déroulent trois siècles avant le jeu original.

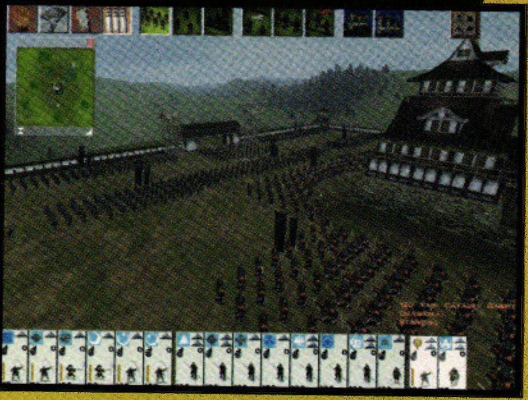
C'EST LE festival DE KHAN

Honneur aux inventeurs de la yourte, du yaourt, et sûrement de tas d'autres mots avec des « y » et des « ou » ; commençons par nos amis les Mongols avec un petit rappel des faits :

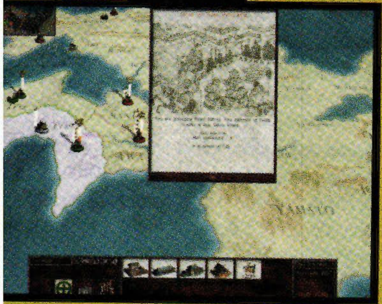
En 1274, Kubilai Khan débarque au Japon, puis s'en retourne chez lui, lassé du poisson cru d'après certains chercheurs, satisfait d'avoir testé les défenses côtières pour d'autres. Sept ans plus tard, il est fin prêt pour une conquête en règle de l'Empire du soleil levant. Son armée comprend sa célèbre cavalerie, ainsi que des auxiliaires coréens et chinois qui composent l'infanterie. Mais, alors que la flotte mongole est en vue du Japon, un typhon en entraîne la plus grande partie vers le fond et disperse les survivants. Pour les Japonais, c'est le vent des dieux, le Kamikaze, qui les a sauvés. Les services de propagande nippons de la Seconde Guerre mondiale sauront s'en souvenir pour glorifier les missions suicide des aviateurs de la marine impériale. Les développeurs de Creative Assembly, fidèles à la tradition du « what if » chère aux historiens britanniques, ont imaginé que Kubilai Khan a réussi son second débarquement. Les Japonais auraient-ils pu résister aux Mongols ? Si vous voulez le savoir, rien de plus simple que de vous mettre à la tête des hordes et de passer à l'attaque ! Mais contrairement à la campagne stratégique originale, ici, il n'y a pas de gestion.

Les batailles s'enchaînent et l'apport des nouvelles troupes est géré par l'ordinateur. Les adeptes du tout militaire s'en réjouiront, mais ceux qui ont apprécié le mélange de tactique et de gestion du premier volet seront certainement déçus. Néanmoins, les nouvelles batailles sont passionnantes. Pas de doute, on a lu Sun-Tsu chez Creative Assembly. La position de départ des troupes du joueur est souvent problématique et les buts à atteindre loin d'être évidents. Ainsi, il faudra terminer le combat en conservant la moitié de sa cavalerie intacte ou anéantir 70 % de ses forces ennemies, voire éliminer son général et plus de la moitié de ses forces en moins de dix minutes... Dès la première bataille, les forces mongoles qui viennent de débarquer sont inférieures en nombre, et il faudra enchaîner les décisions rapides pour gagner. La seconde semble avoir été conçue par les développeurs, de manière à faire comprendre au joueur les avantages et les désagréments relatifs à une armée composée uniquement de cavaliers. Le maître mot sera donc la mobilité, et il n'y aura pas de salut sans une bonne utilisation du terrain et sans viser la démoralisation des forces adverses grâce à l'élimination de leurs généraux. Car il peut maintenant y avoir plusieurs généraux ennemis sur le champ de bataille. Ça n'arrangera pas ceux qui avaient pris l'habitude d'attaquer systématiquement l'unité où se trouvait le général pour faire baisser le moral de forces supérieures en nombre. L'apparition des troupes mongoles apporte de nouvelles unités telles que les piquiers et les

Le meilleur moyen de vaincre des troupes retranchées est de les faire sortir de leurs positions. Tomberont-elles dans le piège ?



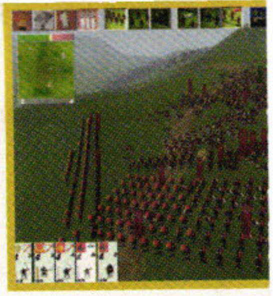




L'armée mongole est très mobile, cela compense par moment son infériorité numérique.

Shogun l'invasion mongole







gardes coréens, ainsi que la cavalerie lourde mongole, très efficace. Il y a même des grenadiers portant de la poudre dans des pots de céramique, dont l'explosion entraîne souvent la disparition du lanceur en même temps que celle de ses assaillants.

LE RETOUR du Jidai

En plus de cette campagne mongole, loin d'être évidente, trois autres campagnes du même type, c'est-à-dire limitées aux seules batailles, nous font revivre des affrontements purement japonais. Au XIIIe siècle, la période du « Sengoku Jidai », ou « temps du pays en guerre », vit trois grands guerriers se succéder pour établir l'unification du Japon. Oda Nobunaga ne montrait pourtant aucune disposition guerrière, et il fallut qu'un de ses proches se suicide en signe de protestation contre son indolence pour qu'il se mette à la tête de ses armées. Arriverez-vous à battre ce Bonaparte (j'y vais fort là) japonais ? En tout cas, dès la première bataille, il faudra faire très fort pour échapper au piège dans lequel il a placé vos troupes. La seconde campagne vous place dans la peau de Tokugawa Ieyasu et vous permettra de monter à l'assaut d'un château très bien modélisé et très bien défendu dès le second engagement. Et comme dans la campagne mongole, il vous faudra conserver la moitié de vos troupes intactes pour gagner. Pas évident... La dernière de ces campagnes historiques est la plus facile. Vous êtes Toyotomi Hideyoshi et vous allez essayer de succéder à Nobunaga (vous vous souvenez le Bonap' jap'). Grâce à vos origines modestes (allez, pas de complexes...), vous allez diriger une armée composée en grande partie de paysans (ashigaru), renforcés par des arquebusiers qui bénéficient en théorie d'une portée de tir supérieure à celle des archers ennemis. Plus tard, de la cavalerie lourde et des moines combattants viendront diversifier les tactiques possibles. La quatrième bataille est originale, puisqu'elle impose au joueur de prendre, puis de tenir, le centre de la base ennemie pendant plusieurs minutes. Dès que vous êtes en position, le décompte commence. Ces affrontements nippo-japonais nous apportent des arbalétriers, des maîtres dignes du sabre et de la pierre capables de disperser (façon puzzle) une centaine d'hommes et des ninjas de bataille aptes à se camoufler ou à infiltrer l'ennemi.
Voici pour l'extension proprement dite, mais la campagne du volet original a également bénéficié de quelques améliorations. Ainsi, le potentiel des unités sur la carte stratégique est plus lisible et on peut désormais se retrouver avec un allié sur le champ de bataille, mais sans qu'il soit possible de commander ses forces. Les possibilités des joueurs chrétiens sont étendues, les émissaires peuvent essayer de débaucher les généraux ennemis au péril de leur vie, l'enchaînement des technologies a été revu il est possible d'entraîner des troupes déjà formées pour les améliorer.

DES TROUPES FRAÎCHES



Pour les batailles qui se déroulent trois ans avant celles de Shogun : Total War, les armes à feu sont remplacées par des arbalétriers. Même si c'est historiquement discutable, c'est bien pratique...



La cavalerie lourde mongole est plus puissante que son homologue nippone.



Le Kensaï est un grand maître capable à lui seul d'entraîner la déroute d'une unité ennemie.



Le ninja de bataille se fond dans la mêlée pour tromper ses cibles...



Dans les campagnes historiques, on ne choisit pas les nouvelles unités attribuées entre les batailles, dommage...

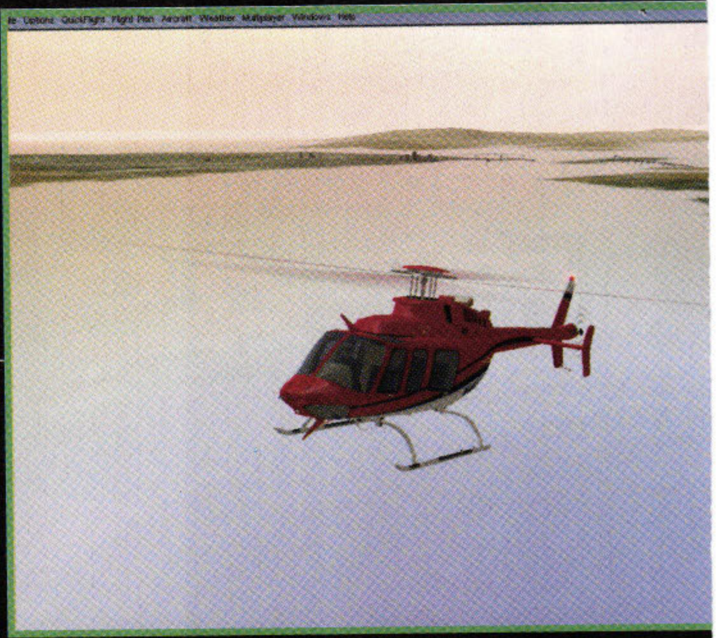


Un dimanche À LA CAMPAGNE

Mais la grosse nouveauté est de pouvoir enfin jouer via le Net ou en réseau la campagne de Total War en multijoueur, et non plus seulement les batailles. On devrait même pouvoir choisir de commencer alors que les bases seront posées par l'ordinateur, pour ceux qui n'ont pas l'âme des grands bâtisseurs. Enfin, on trouve dans cette invasion mongole un éditeur de terrains très simple à utiliser, qui permettra de créer ou de reproduire des terrains de jeu pour les jouer en famille ou sur le Net. Vivement le test de la version finale de ce qui reste, un an après sa sortie, un des meilleurs jeu de stratégie historique à côté des dernières productions de Sid Meier ! Mais en beaucoup plus exotique...

bob arctor

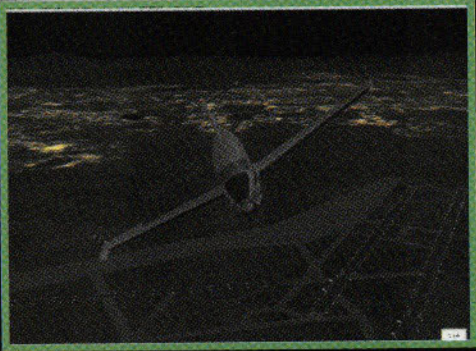
Fly! 2


Le Bell, le premier hélicoptère pour Fly.

BUG REPORT

La version (bêta) du jeu que nous avons reçue n'est pas exempte de bugs, mais jusqu'ici, on ne déplore rien de catastrophique. Commençons par les plus gênants, à savoir les foirages concernant l'esthétique : sur certaines configurations, la ligne d'horizon est surplombée d'une sorte de barre tout à fait laide correspondant au début du dégradé créé par l'aube, qui a donc tendance à disparaître au milieu de la journée.
De plus, à son tout premier lancement, le jeu semblait d'une lenteur catastrophique. Cela venait en fait d'un mauvais choix de la configuration initiale de la mémoire de la carte vidéo. Autrement, pour parler de sa fluidité en général, j'estime qu'il ne faudra rien moins qu'un PIII 650 muni de 96 Mo de RAM et d'une TNT2 Ultra, pour profiter pleinement du jeu en 1024x768 avec des détails réglés à leur quasi-maximum. Le modèle de vol de certains appareils laissait un peu à désirer, et il y avait quelques dérapages du côté des configurations des touches et du calibrage du joystick.


Les scènes génériques atteignent un niveau de réalisme tout à fait correct.

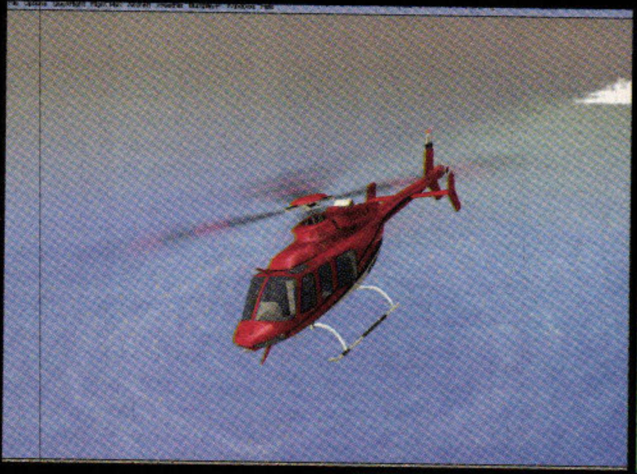




MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE VOL CIVIL
EDITEUR GOD GAMES
DEVELOPPEUR TERMINAL REALITY
SORTIE PRÉVUE JUILLET 2001

On se réjouit souvent des prodiges accomplis par l'émulation que crée un concurrent venant rompre une situation de monopole. Cela n'aura jamais été autant vrai que durant ce petit duel que se livrent Terminal Reality et le tout puissant Microsoft sur le terrain des simulateurs de vols civils.







Le Pilatus PC-12, le nouvel avion de Fly! 2.



Les cockpits sont rendus en 3D, mais les instruments ne sont toujours pas fonctionnels dans cette vue.

Contrairement à ce qu'on avait pu croire jusque-là, Fly! 2 est sorti en magasin (US) en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. On se demande jusqu'à quel point l'annonce récente faite par Microsoft sur les spécifications tout à fait stupéfiantes de FS2002 n'a pas accéléré les choses.

Lorsque l'on regarde la flotte d'avions présents dans le jeu, on s'aperçoit que les avocats des compagnies aériennes ne devaient pas s'ennuyer cette année. En effet, ici, les avions de marques connues (Cessna, Piper, Hawker, Beechcraft) présents dans l'ancien jeu ont été renommés avec des pseudonymes assez transparents (Cessna 172 en Skyhawk 172, etc.). Les deux seuls appareils « réels » sont en fait les deux nouveaux venus : le Pilatus PC-12 et l'hélicoptère Bell 407. Le choix de ce nouvel avion (à la suite d'un sondage auprès des fans) est un véritable coup de génie : le PC-12 du constructeur suisse est un zingue prestigieux, développé à l'origine pour la livraison de colis, à l'instar du Cessna Caravan. Le succès fut tel, que Pilatus l'a décliné en version militaire et en avion d'affaires.

Le PC-12 est un appareil pressurisé, doté d'un rayon d'action de 3 000 kilomètres avec une charge de 3 tonnes, ce qui signifie qu'il peut accueillir à son bord 11 gnous de taille moyenne, ou Ackboo et deux petits sandwichs. Il peut être piloté par un unique membre d'équipage et est muni des dernières fonctionnalités en matière d'équipements et d'avionique. L'année dernière, j'ai longuement hésité entre passer mon brevet de pilote d'hélicoptère et payer mes trois tiers d'impôts en retard d'un seul coup. Après quelques entretiens téléphoniques avec la recette du Trésor public, j'ai opté pour la solution B dans un souci de commodité carcérale. Heureusement, Fly! met à ma disposition l'une des meilleures simulations d'appareils à voilure tournante. Pour résumer, on constate de très grosses différences entre le pilotage (déjà ardu) de l'hélico de Flight Sim et celui de Fly!, une fois que toutes les options de réalisme sont réglées à fond. Les véhicules vus de l'extérieur sont tout simplement somptueux. Ils sont réalisés à partir d'un





Non je vous jure, on peut s'en sortir après une dizaine d'heures.



Les paysages de l'Alaska surpassent ceux de Flight Sim version de base.

J + 2 : DÉJÀ DES FICHIERS

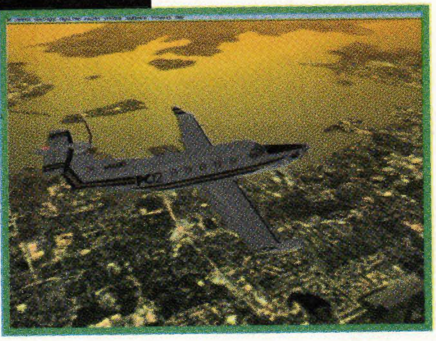
Deux jours après la sortie américaine, les bibliothèques d'add-on freeware de www.avsim.com se sont remplies de bric et de broc pour Fly! 2. Cela va du gentil garçon qui a réalisé son quartier en 3D, à des cartes aéronautiques au format lisible par le soft de T.R. En plus de cela, on trouve deux nouveaux modèles d'hélicoptères basés sur le Bell, et un Pilatus en chantier dans une nouvelle livrée, ainsi qu'un patch. À n'en pas douter, l'extraordinaire éditeur de scénarios inclus dans le jeu a frappé, et toute la communauté semble vouloir y aller de sa contribution. C'est exactement ce qui manquait à Fly! pour véritablement concurrencer Flight Simulator : des milliers de passionnés capables de se plonger dans la conception d'add-on gratos pour le jeu. Quoi que puisse donner le test de ce jeu (qui s'annonce plutôt prometteur), on peut d'ores et déjà dire que Terminal Reality a gagné ce pari-là haut la main.

Fly! 2



Couchers de soleil sous les Tropiques.

Les effets de nuit et les reflets sont tout bonnement bluffants.





Résolution au sol sur une scène générique.

modèle de 6 000 polygones (contre 1 000 dans le premier Fly!) et peuvent recevoir des textures de 1024x1024 (256x256 dans le premier jeu).

LE MONDE, en bien mieux

Le combat que se livrent Flight Simulator et Fly!, outre les appareils, concerne le décor générique. On désigne par ce terme la résolution et la finesse minimum d'un endroit situé à n'importe quel point du globe. Ainsi, si le premier jeu faisait la part belle aux scènes réalisées à partir d'images satellite (comme New York, San Francisco), il s'avérait plutôt raté en ce qui concerne les textures génériques. L'évolution de ce domaine dans Fly! 2 dépasse bien des espérances : on se retrouve devant des reliefs bien plus fins et mieux dessinés que ceux de Flight Simulator 2000 : on atteint ici une résolution affolante de 8 mètres par pixel. L'habitant du petit village de Haute-Savoie pourra enfin reconnaître les paysages qu'il peut contempler tous les matins en passant la tête par la fenêtre. Bref, c'est beau et fidèle. Les textures elles non plus ne sont pas en reste : désormais, on ne se trouve plus en face d'aplats verdâtres mais de teintes qui recouvrent les polygones avec fidélité, grâce à une palette de couleurs bien plus réaliste que celle du jeu de Grosoft. Les raccords entre les tuiles de textures sont sans bavures et le système est en gros parfait, même si les aéroports s'intègrent un peu moins naturellement dans les paysages. Mon seul regret à propos de ces derniers concerne l'Europe : non seulement le nombre d'aéroports en France est réduit, mais les lignes de côtes sont souvent approximatives ou mal dessinées. Certaines pistes comme celle de Nice (devenue au passage « L'aéroport Côte d'azur ») trempent carrément leur tarmac dans la flotte- mais il est vrai que la Somme est en crue. La capitale est elle aussi très mal représentée : on dirait que tous les développeurs du monde ont à leur disposition une recette (deux œufs, une tomate bien mûre, une tour Eiffel) d'ambiance française bien à eux (saupoudrez le bassin parisien d'immeubles n'importe comment, placez la tour Eiffel en leur centre, contre toute logique). Heureusement, on peut l'espérer, la chose devrait s'améliorer d'ici la sortie française du jeu, mais il reste à déterminer si cet effort sera réalisé par le développeur ou les fans. Espérons donc que la version finale commercialisée ici même verra ces anomalies corrigées et le nombre d'aéroports européens tripler.

LES mille et un PLAISIRS NAUTIQUES

Venons-en maintenant au gros morceau du graphisme : la représentation de l'eau. Depuis les débuts de la simulation de vol, on se retrouve avec des textures bleutées (recouvertes de petites vagues pour faire plus vrai) en guise de mer. Fly! 2 arrête net ici la plaisanterie et il y a fort à douter qu'après cela, on puisse revenir en arrière. Donc, plutôt que de continuer de ce côté, les plans d'eau, mers, rivières ou lacs présents dans le monde sont recouverts d'une matière qui a le pouvoir de réfléchir le ciel. Ainsi, si vous volez par un temps de chien au-dessus d'une étendue de flotte, celle-ci apparaîtra aussi grise que le monde environnant : la nuit, ce sera du noir sur noir, par temps de brume, du blanc, et ainsi de suite. Sans avoir un pouvoir de réflexion parfait et donc sans pouvoir renvoyer le reflet d'un avion ou celui d'un immeuble, la texture montre en revanche toutes les masses nuageuses. Le seul défaut qu'on pourrait formuler à l'égard de cette nouveauté est l'absence de sens de l'altitude (inhérent à une surface ne comportant pas de textures). La chose a visiblement été bien pensée : puisqu'à quelques dizaines de mètres, on peut apercevoir une sorte de texture recouvrant la flotte. Cela paraît peu, dit comme ça (surtout vu sur de simples screenshots et sans mouvement), mais l'illusion est quasi parfaite, et on se demande sérieusement comment on pourra retourner jouer, après avoir vu ça, au bord de mer sur FS2000. Une autre amélioration concerne la distance de vue ; cette dernière était l'un des seuls points noirs de la représentation graphique du premier jeu. En fait, elle se trouvait tellement réduite que plus on volait haut, plus on avait l'impression de se retrouver enfermé dans un bocal à poissons.
Fly! 2 permet un réglage très précis de cette dernière, pour atteindre quelque chose de quasiment équivalent à FS2000.
Fly! 2 semble décidément provenir d'une bonne cuvée. Il offre une solution alternative à Flight Simulator tout à fait correcte, et il y a fort à parier que les amateurs s'y adonneront comme des fous en attendant la prochaine version de la saga volante de Grosoft.

L'ÉDITEUR DE NIVEAUX

Mais le véritable coup de semonce dirigé vers le jeu de la firme de Redmond est la facilité extrême que l'on aura à faire son propre scénario, sa propre aventure ou à reconstruire, pièce par pièce, sa ville. En plein milieu du jeu, en tapant Ctrl-E, vous vous retrouvez dans l'éditeur de mondes. Là, il est possible d'ajouter en temps réel des objets de toutes sortes (classés par thèmes dans une bibliothèque bien garnie) sur le paysage, et de bidouiller ce dernier pour arriver à l'effet voulu. Ajouter un hangar le long d'une piste prend, montre en main, huit secondes ! Les personnes qui passaient dix heures pour arriver au même résultat sous Flight Simulator ont rêvé de voir un tel outil apparaître un jour. Pour envoyer vos scènes à vos camarades, il suffit de récupérer le dossier correspondant dans le répertoire de Fly! et de le zipper. Fin de l'histoire. Bien entendu, il sera possible de créer ses propres objets et de trouver des packs de bidules 3D sur des sites tels que www.avsim.com au moment où vous lirez ces lignes. Seul petit défaut de cet éditeur : pour le moment, on ne peut pas créer des pistes ou des taxiways à partir de rien. L'outil correspondant devrait suivre le mois prochain.

Les personnages attaqués par les nuées, ce sont les vôtres. Eh oui, les adversaires retourneront souvent vos sorts préférés contre votre propre troupe.



kika

Baldur's Gate 2

Throne of Bhaal



MACHINE PC CD-ROM
GENRE RPG
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR BLACK ISLE BIOWARE
SORTIE PRÉVUE JUILLET 2001



Throne of Bhaal devrait mettre fin à la longue aventure vécue jusqu'ici par votre héros. Son enterrement s'annonce explosif, une sortie en fanfare digne d'une histoire envoûtante.

Mmmm, l'add-on de Baldur 2. Enfin. Vous voyez la nana qui sautille dans le couloir avec des CD ? C'est moi qui viens de recevoir Throne of Bhaal. Eh oui, chez nous, à Joystick, c'est comme ça. Quand on aime, on se met à sautiller en chantonnant, des vrais fêlés du jeu. Enfin, moi surtout, les autres éructent quelques mots bien mâles dont je vous ferai grâce et s'en vont installer leur soft en se moquant des filles qui sautillent. Allez comprendre pourquoi. Enfin bon, après avoir fait tout le couloir de la rédaction de Joystick pour bien montrer à tout le monde le fabuleux trésor que j'avais récupéré, j'ai quand même fini par installer Throne of Bhaal sur mon PC de la mort. J'avais bien entendu précieusement conservé ma version de Baldur's Gate 2 car cet add-on l'exige pour pouvoir se lancer. Bon voyons ça, je n'ai rien oublié : le pack de jus de coco, le kilo de nems (indispensable pour assurer les longues nuits sans interruption) et me voilà prête à combattre jusqu'au bout les créatures les plus diaboliques qui voudraient goûter au fil de mes épées. Avant de nous élancer dans ce nouvel épisode, recentrons le scénario. Dans le premier Baldur's Gate, vous appreniez que vous étiez l'enfant du dieu Bhaal. Cette origine que votre père adoptif pensait avoir réussi à cacher était connue de Saverok, un demi-frère plutôt vindicatif et surtout sanguinaire. Et comme pour s'asseoir sur le trône, il ne doit en rester qu'un, celui-ci était bien décidé à vous faire avaler votre extrait de naissance. Manque de bol pour lui, vous vous êtes révélé plus costaud que ce à quoi il s'attendait, et vous l'avez envoyé ad patres après un combat inoubliable. Tales of The Sword Coast, l'add-on du premier Baldur ne vous offrait que quelques quêtes supplémentaires qui avaient un faible rapport avec votre destin de demi-dieu. Vous attendiez, de Shadows of Amn, Baldur's Gate 2, de nouvelles précisions sur votre ascendance divine, mais il vous apprit seulement que vous n'étiez pas le seul enfant de Bhaal encore en vie. Imoen était de votre sang, recherchée tout comme vous par Irenicus, un puissant mage qui comptait bien s'installer sur le trône de Bhaal à vos dépends. Comme à votre habitude, vous affrontâtes ces dangers sans sourciller et transperçâtes de vos armes le corps de l'impudent qui voulait prendre votre place (combien de fois vous m'épatâtes, combien fus-je épaté de fois, ndrc). Throne of Bhaal représente la fin de vos errances. Dans le dernier volet de la série, vous allez enfin prendre la mesure de vos pouvoirs divins : résurrections et miracles seront de la partie. Mais surtout, vous y combattrez les derniers enfants de Bhaal qui peuplent cette Terre. Attendez-vous donc à de nombreuses batailles difficiles car votre cher père était surtout un chaud lapin, et il a apparemment semé aux quatre coins du monde une descendance fort nombreuse, sans penser aux problèmes d'héritage que cela impliquerait.

UNE CLASSE pour maso

Normalement, vous pourrez sans problème intégrer votre ancien avatar avec tous les objets et les capacités qu'il possède. Si vous voulez en créer un nouveau, celui-ci débutera au niveau seize pour pouvoir, dès le début, combattre à armes égales ses adversaires. La création du personnage n'a pas évolué. Vous choisirez toujours, le sexe, la race, la classe, l'alignement, les compétences, les talents, l'apparence et le nom. On retrouve exactement les mêmes que par le passé ; seules les classes ont quelque peu évolué avec l'apparition du magicien chaotique (wild mage). Développer un personnage tout neuf de toutes pièces vous permettra de redéfinir complètement ses compétences et ses talents, et de récupérer la majorité des objets uniques existant dans Shadows of Amn. Vous pourrez ainsi avoir une dizaine de points à redistribuer pour le guerrier, et des sorts de niveau 1 à 8 à choisir pour le mage. Le mage chaotique représente l'apprenti sorcier par essence. Il utilisera une magie puissante mais mal maîtrisable qui entraînera aussi bien des effets bénéfiques que maléfiques. À chaque fois qu'il jettera un sort, il y aura 5 % de chance pour que son effet soit complètement aléatoire. Vous devrez être doté d'un solide humour noir et avoir des relents masos pour adopter cette classe, car le risque de voir la situation se retourner suite à un malencontreux jet lors



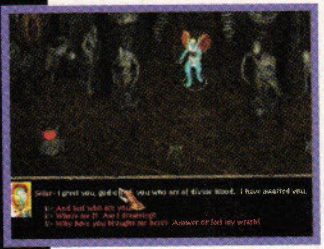
Un inventaire bien garni avec de nombreux nouveaux objets : voilà de quoi réjouir les yeux de n'importe quel rôliste.



Les donjons recèleront de nombreux pièges, les passages secrets et des alarmes qui feront fondre sur vous des nuées d'ennemis.

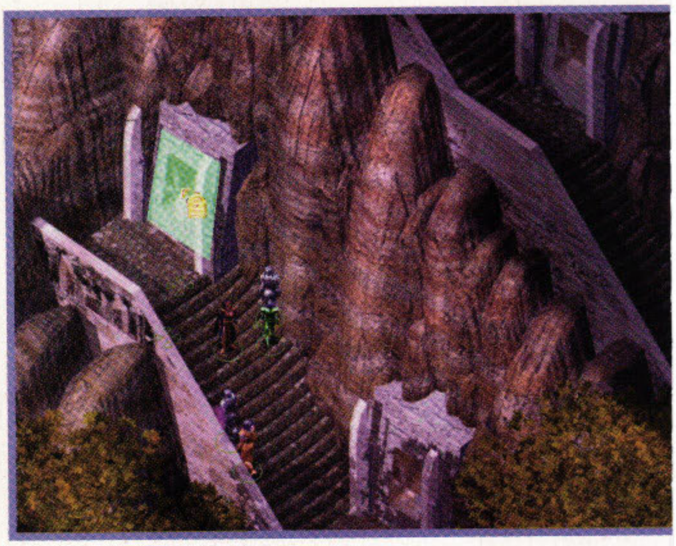


Rien de mieux qu'un bon feu pour réchauffer un vieux fantôme frigorifié afin de lui soutirer de précieux renseignements.



L'être le plus mystérieux de l'add-on : il apparaît pratiquement dès le début pour vous donner des tuyaux et disparaît encore plus mystérieusement. Un vrai fantôme.

Les villes ne représenteront plus le havre de paix qu'elles étaient dans le passé : non seulement vous aurez le droit d'étriper qui bon vous semble, mais en plus on pourra aussi vous éventrer.





d'un combat, ne sera pas négligeable. Le Nahal's Reckless Dweomer (le sor de base utilisant l'énergie chaotique) pourra vous avantager ou vous désavantager sans prévenir. Heureusement, deux autres incantations (le Chaos Shield et l'Improved Chaos Shield) de plus haut niveau permettront d'augmenter vos chances de faire un bon lancer. Mais après ce sort, votre magie risque de connaître quelques ratés, les incantations suivantes pourront ne pas avoir l'effet escompté. Mais si vous aimez le danger et trouvez la magie de Baldur's Gate un peu trop prévisible, alors sans aucun doute, je ne serai pas la seule à choisir cette classe de personnage. Après tout, glisser une nouvelle composante aléatoire dans les combats ne fera que relever le piment des affrontements qui s'annoncent extrêmement durs. Outre cette classe, apparaîtra un autre changement qui

La fuite constituera encore un bon moyen pour éviter de vous retrouver avec trop d'ennemis sur le dos, mais ne pensez pas qu'elle marchera à tous les coups car elle offrira aux sorciers ennemis le temps d'invoquer quelques génies bien galère à renvoyer dans leurs pénates.



Certains choix s'offriront à vous : attaquer avant ou préférer attendre plus tard. Après tout, si vous détruisez trop tôt les monstres pacifiques, vous risquez de passer à côté d'un événement important.

devrait plaire à tout le monde. La progression de votre personnage devrait se faire toujours suivant les même règles d'ADD pratiquées dans Shadows Amns mais un petit changement a été glissé lors du passage d'un niveau à un autre. Jusqu'à présent, vous n'aviez guère le loisir de choisir vos capacités spéciales : elles vous étaient acquises sans que vous ayez un droi de regard dessus. Mais cet add-on redistribue la donne en vous autorisant décider, dans le panel inhérent à votre classe, la capacité que vous désirez. Du coup, votre personnage prendra une dimension beaucoup plus personnelle qui offrira certainement un nouveau souffle au jeu online.

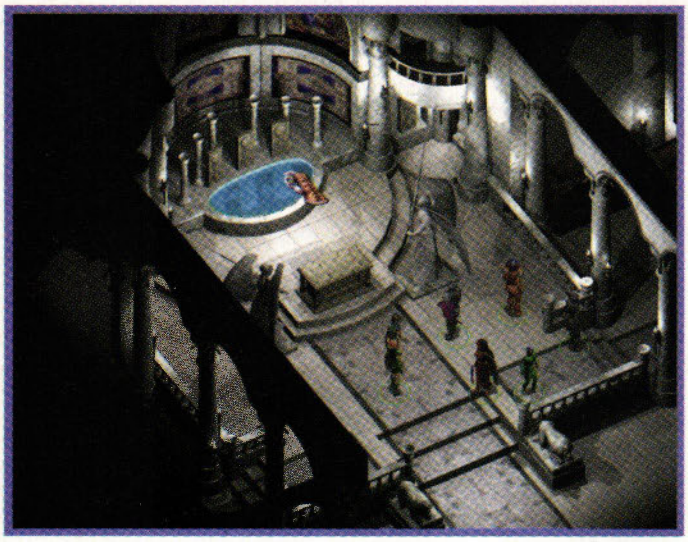
LE CHOC DES TITANS

Si vous êtes puissant, vos ennemis le seront aussi et vous le montreront sans prendre de gants. Les créatures lançant des sorts représenteront comme d'hab' la catégorie d'adversaires la plus dangereuse. Les mages ne vous laisseront pas souffler car ils enchaîneront facilement sans interruption des sorts de niveau 8 et 9. Le Time Stop tant redouté des lich deviendra pratiquement le sort de base de vos ennemis. Avec lui, vous aurez intérêt à bien prévoir votre stratégie car le moindre faux pas signifiera votre chute et l'obligation de recharger. Mais vous n'aurez pas uniquement affaire aux magiciens. Souvent en groupe avec ces derniers, vous découvrirez des nains armés de marteaux de guerre. Leur équipe emploiera des tactiques parfaitement au point : quelques incantations défensives sur eux, histoire de les rendre plus difficiles à toucher, et ensuit une pluie de sorts offensifs de tous niveaux pendant que les guerriers vou attaqueront au corps à corps. Il deviendra pratiquement impossible de foncer dans le tas sans s'inquiéter du résultat, et les stratégies habituelles que vous aviez précédemment employées ne fonctionneront plus avec autant de réussite. L'invocation de créatures sera toujours d'actualité, mais même les élémentaires qui représentaient la planche de salut dans



L'invocation d'un monstre même très fort ne vous assurera pas la victoire. Vous devrez lui donner un coup de main pour en finir avec les adversaires récalcitrants.

Shadows of Amn se montreront peu efficaces. Vous devrez voir plus grand, plus costaud, avec l'invocation de démons et autres créatures du même calibre, si vous voulez survivre. Et si par le passé, vous arriviez à vous sortir de gros combats sans trop vous casser la tête, à présent, vous devrez adapter, pour chaque nouvel affrontement, vos sorts et votre armement. Vous allez passer beaucoup de temps à dormir mais heureusement, vous ne vous effraierez plus de voir des monstres vous surprendre lors de votre sieste de mémorisation. Pour vous faciliter la vie, les développeurs ont enfin décidé d'introduire un lieu unique caché dans un plan dans lequel vous pourrez vous rendre d'un simple clic. Par la même occasion, vous y déposerez les objets qui alourdissent votre progression dans les coffres disponibles sans avoir peur de les voir disparaître dans votre dos. La fuite constituera encore un bon moyen pour éviter de vous retrouver avec trop d'ennemis sur le dos, mais ne pensez pas qu'elle marchera à tous les coups car elle offrira aux sorciers ennemis le temps d'invoquer quelques génies bien galère à renvoyer dans leurs pénates. Vous transformer représentera aussi une autre solution, mais cela vous pénalisera toujours avec d'importants malus. Certes, vous n'en mourrez plus de manière aussi certaine, mais vous perdrez des points de charisme. Un trop grand abus de cette faculté vous videra de toute énergie et vous collera une fatigue chronique. Enfin, je n'en ai pas vraiment subi les inconvénients, à part, à intervalles réguliers, la répétition de la phrase « j'ai besoin de me reposer », et l'obligation de traîner de lit en lit sans vraiment voir la fin de cet épuisement. À terme, on peut très bien imaginer qu'une métamorphose de trop vous entraînera dans la tombe. J'avoue, je n'ai pas voulu vérifier par moi-même les risques d'une troisième transformation, je me suis arrêtée à deux après que mon charisme est tombé au plus bas niveau, ce qui n'aidait pas trop à discuter avec les NPC qui peuplaient Saradush. Les combats seront en tout cas l'occasion d'apprécier à sa juste valeur le moteur de Baldur's Gate 2. Le sang giclera, les sorts jetteront éclairs et feux et les corps exploseront en mille morceaux sous les coups les plus puissants. Les animations vous en mettront encore plein les yeux.



UN cadre PROMETTEUR

Au niveau de l'interface, Throne of Bhaal n'a pas l'air d'apporter beaucoup de changement, à part un ou deux détails relevés ici et là. Si la carte ne paraît pas avoir été améliorée (la barre des personnages est toujours présente), le journal lui incorporera enfin un note-book sur lequel vous pourrez marquer les renseignements, considérés jusqu'à présent comme trop négligeables pour être relevés automatiquement, que vous donneront les NPC. Les décors s'annoncent toujours aussi sublimes et variés : la seule ville du jeu, Saradush, se montrera complètement différente de ce qu'on connaissait avec une concentration de détails incroyable et de nouveaux tons. Le plus gros donjon, The Watcher's Keep, semble comparable : il regorgera de multiples pièces et offrira de vrais challenges où réflexion et combats se mêleront pour vous mettre à l'épreuve. De nombreux objets relookés et parfois inconnus seront ajoutés, pour notre plus grand plaisir. Ainsi, vous découvrirez un sac pour stocker vos potions, un carquois fournissant des flèches et des carreaux en quantité infinie. Enfin, vous en aurez fini des stocks qui occupaient tout votre inventaire. D'ailleurs, pour favoriser toujours plus le côté pratique, votre petit sac bleu qui servait de fourre-tout dans Baldur's Gate 2 vous suivra dans ce dernier volet et vous permettra d'accumuler des groupes de plusieurs centaines de traits pour vos armes de jet. Les développeurs semblent avoir vraiment cherché à gommer tous les petits détails de gestion qui empêchaient le joueur de se consacrer uniquement à l'aventure. L'add-on se partagera en deux quêtes principales : celle destinée à régler le problème de votre divinité et un unique donjon de plusieurs niveaux qui vous permettra d'acquérir des armes uniques et de l'expérience. Vous pourrez passer d'une quête à l'autre sans limitation. Même si, du coup, les liens logiques risquent de paraître morcelés, on appréciera le côté commode. Toujours dans cette optique, tous les compagnons du précédent volet seront accessibles. Certes, vous me direz que les développeurs n'ont pas cherché à se compliquer la vie ; seul Saverok, le méchant du premier Baldur sera vraiment nouveau. Mais bon, après tout, pourquoi pas, après avoir monté et s'être attaché pendant tant de temps à Imoen (nan je rigole, je sais bien que si on faisait un sondage, ça serait la plus détestée de tous les personnages), on apprécie de continuer la course avec elle. La version que j'ai eue sous les yeux n'était pas encore finalisée, mais ce que j'ai vu m'a donné envie d'être déjà au mois de juillet pour enterrer mon héros lors d'une apothéose de combats.





À l'entrée du donjon le plus important, une équipe de guerriers vous fournira de quoi survivre à l'intérieur.

fort que le film : le DVD



CHARLIE ET SES DRÔLES DE DAMES

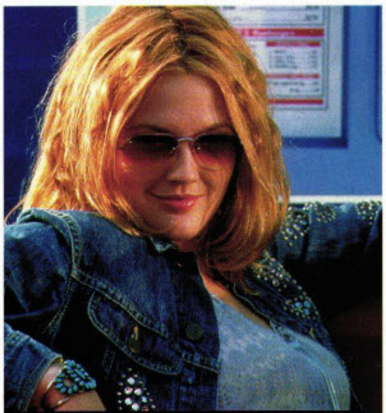
"Increvable", "plein d'énergie", "enthousiaste", "fou de travail"... voilà ce que les filles disent de Mc G, réalisateur rock'n'roll qui s'est complètement éclaté sur le film. Voici un extrait de son commentaire audio :



je veux qu'elle l'embroche, ne dans Ben-Hur."



"...Il faut que les filles fassent leurs cascades elles-mêmes. Et si elles doivent s'entraîner 8 heures par jour pendant 3 mois avec des maîtres en arts martiaux..."



"...elles le feront !"



attends de tourner cette scène avec impatience. ux des plans à 150 images/seconde et revenir images/seconde juste après."